НЕФОРМАТНЫЙ
ГЕРОЙ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Персонаж с квадратной головой появился мире, где легко можно быть совершенным, и красота тела там негласное правило. Нелепый персонаж заставляет людей смеяться, и кажется, что он пришёл из далёкого прошлого пиксельных игр. Его владелец преследует свои цели, отличные от целей других игроков.ЧЕРНОВИК

- Неформатный герой
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
  - Глава 10
  - Глава 11
  - Глава 12
  - Глава 13
  - Глава 14
  - Глава 15
  - Вместо эпилога

Неформатный герой
Влад Непальский

Глава 1

Перед ним появилась длинная набережная, отделанная белым мрамором, и женский голос мелодично произнёс.

- Добро пожаловать в NMAY!

Он ничего не ответил, а только спустился вниз по белоснежным ступеням. Над скалой возле перил стояло семь существ. Подойдя к ним, он опять услышал всё тот же мягкий голос.

- Выберите расу персонажа.

Море внизу накатило на острые скалы, подняв множество белых брызг.

Он прошёл мимо красавца эльфа и остановился рядом с массивным орком. Потрогав его железную мускулатуру, он миновал бородатого гнома, даже не обратив на того внимания, и остановился перед человеком.

- Человек, - произнёс он. Остальные персонажи исчезли.

- Выберите стихию!

- Огонь!

- Желаете создать себе внешность или оставить свою?

- Оставить свою! - он сказал первое, что пришло в голову. Человек перед ним принял облик молодого красавца, и новый игрок нахмурился.

- Не годиться! Я желаю сам создать внешность! - он изменил решение. Его реальный облик был совершенно непригоден для того, что он планировал в игре.

И вот он приступил к созданию нового себя, того, на кого у него были огромные планы. Через пол часа он тяжело вздохнул и довольно улыбнулся.

Перед ним стояла угловатая фигура среднего роста. Длинные руки, короткие, как сардельки, пальцы, широкие плечи, и венец этого творения гения - лицо. Оно оказалось совершенно квадратным. Оттопыренные уши напоминали одного детского персонажа. Маленькие свиные глазки смотрели вперёд блеклым взглядом чёрных радужек. Огромная челюсть и большие заячьи зубы, видневшиеся в ужасной улыбке, не могли не вселять смех в смотрящих на этого уродца людей. Чёрные волосы, лежали на квадратной голове, подстриженные под горшок.

- Я закончил.

- Вы точно уверены, что хотите оставить такую внешность? - спросил голос из ниоткуда. Новому игроку показалось, что

система колебался.

- Да.

- Тогда введите имя.

- Квадратыч.

В NMAY можно было регистрировать любые имена, поскольку конечная идентификация происходила по номеру персонажа.

- Это конечное решение?

- Да!

- Поздравляю персонаж создан! - помимо голоса теперь ещё заиграли и трубы.

- Теперь можно и приступить к игре! - новый игрок, будучи уже в облике своего персонажа, потёр рука об руку.

- Внимание! - серьёзно заметила система, и перед ним выскочила простыня текста. - Вы создали необычного персонажа. Ваш персонаж уродлив. Поскольку это первый уродливый персонаж на сервере NMAY его слава автоматически повышается на сто единиц.

Боги NMAY трепетно относятся к сирым и убогим, посему ваш персонаж получит увеличенное божественное внимание. Его стартовая удача будет повышена до десяти единиц. Ко всему прочему, жрецы всех богов будут относиться к вам более лучше, чем к простым игрокам. Так же в храмах можно будет получать бесплатное питание.

Среди людей женщины-НИПы будут испытывать к вам отвращение. Шанс получить их симпатии при беглом знакомстве будет равен нулю. Ко всему прочему значительно снижается шанс получить от них задание. Услуги в борделях будут стоит в три раза дороже обычного.

«Да уж, я на это и рассчитывал!» - подумал новый игрок, слушая голос.

- Знать будет вас презирать, и шанс аудиенции даже у захудалого аристократа без огромного багажа славы будет равен нулю. В случае появления на главной площади или перед кортежем короля есть все шансы быть прогнанным стражниками.

«Да пошли они!» - усмехнулся он.

- НИПы, чей интеллект ниже пятидесяти будут смеяться при вашем появлении. НИПы-эльфы будут испытывать к вам презрение и отвращение. В эльфийских городах вас может ожидать смерть. Вы не можете быть приняты в гильдиях-посвященных искусству, без большого багажа славы и вложений в дело. НИПы-орки и гномы будут испытывать к вам симпатию и повышенное внимание. НИПы-«хвосты» - относиться нейтрально, НИПы-фэйри будут проявлять сострадание.

Из-за уродства вашего персонажа перечень возможных

специальностей немного сужен, однако сразу доступна специальность «Шут». Получение некоторых должностей будет сильно затруднено. Так же затруднено получение значительное количество специальностей, например: рыцарь, бард, танцор. Так же будет затруднено продвижение по служебной лестнице.

- Всё, хватит! - выкрикнул он. - Я хочу уже попасть в игру!

- В какой стартовой локации желаете начать своё путешествие?

- Городок Абрихольд!

Всё вокруг него исчезло, погрузившись в темноту.

***

Он открыл глаза и опять увидел голубое небо, рядом с ним журчал круглый фонтан, расположенный в центре главной площади, окружённой двухэтажными домиками из разноцветного кирпича. Посмотрев на несколько собравшихся там игроков, он улыбнулся.

«Ну, что же, начинается мой путь!» - пролетела в голове мысль.

Абрихольд - небольшой городок с населением НИПов в сорок пять тысяч человек, и новый игрок его выбрал специально. Это был недавно открытый город, поэтому там ещё не должно было быть много высокоуровневых игроков.

Квадратыч почесал затылок и подумал, что вначале нужно узнать, что он имеет.

- Окна персонажа и инвентаря!

Перед ним вылетела видимая только ему голограмма окна.

Персонаж: Квадратыч
Уровень: 1
Специальность: нет
Параметры:
Здоровье: 100
Энергия: 100 000
Дыхание: 500
Характеристики.
Сила: 10
Ловкость: 10
Выносливость: 10
Живучесть: 10
Интеллект: 10
Мудрость: 10
Харизма: 10
Характеристики взаимодействия с миром.
Слава: 100
Расположение властей Абрихольда: 0

Расположение интеллигенции Абрихольда: 0

Расположение простых людей Абрихольда: 0

Удача: 10

Умений нет.

Дочитав таблицу, снабженную множеством символов, Квадратыч перешёл к пустому инвентарю, блестящему перед ним прозрачной сеткой.

- Покажи куклу персонажа.

Перед ним появилась окно куклы, где он увидел надетые на него белую рубаху, холщовые штаны, дешёвые башмаки и тонкие носки. Посмотрев на их характеристики, он выпал в осадок.

Обычные шмотки новичков.

Он так же взглянул на раздел первой экипировки и второй экипировки.

Чтобы не бродить по городу в полном доспехе, разработчики сделали возможность мгновенной смены экипировки, которая, впрочем, не работала в бою, и была доступна только в первые десять секунд после его начала.

Пока Квадратыч всё это рассматривал, вокруг него послышалось ржание. Игроки, схватившись за животы, тыкали в него пальцами.

- Ну и урод!

- Как он с такой внешностью будет играть?

- Интересно, а какой он в реале?

- Ну и видок.

- А чё, прикольно.

- С таким внешним видом рыцарство ему не светит!

- И спасение принцесс тоже.

- Да, бедные принцессы, не ждите своего героя! Ха-ха-ха...

- Можно только догадываться, как к нему будут относиться НИПы.

Квадратыч выйдя на прямую улицу, направился к городским воротам. Самое главное впереди. Он достаточно изучил материалов, чтобы знать мир NMAY.

Идя между кирпичных домов по центру пустующей сейчас дороги, Квадратыч наслаждался тем, как его внешность влияет на прохожих. Некоторые из них громко ржали, другие просто отворачивались. Начались трехэтажные дома, и их красные крыши возвышались над другими. А Квадратыч шёл вприпрыжку, напевая себе под нос.

Обходя кучи лошадиного дерьма, он вышел из города и увидел зелёную лужайку, за которой тянулся смешанный лес.

Кольцо луга шириной где-то километр окружало город с пятнадцатиметровой стеной. Высокую траву ели разноцветные

зайцы, обитающие на этом широком пространстве. Рядом со стеной на них окотилось несколько новичков.

Квадратыч посмотрел на шерстяные клубки и через мгновение потерял к ним всякий интерес - у леса он увидел лесорубов.

О, как же давно он не держал в руках топор! Ещё с того времени, как жил в землянке под Магаданом.

Душа наполнилось радостью, и он побежал по грунтовой дороге. Лес вырос перед ним, и Квадратыч согнулся. Полоска дыхания упала почти полностью и теперь медленно пошла вверх.

В NMAY не было классической манны. Вместо этого этот показатель был разделен на две характеристики: энергию, которая расходовалась долговременно, и дыхание, быстро падающее и быстро восстанавливающееся. Чтобы восполнить энергию надо отдыхать от двух до восьми часов времени. При этом не важно был ли игрок онлайн или нет. Таким образом ни у кого не было возможности круглосуточно качаться.

На краю леса мужики рубили деревья. Квадратыч подошёл к одному из них, сидящему у срубленного ствола и спросил.

- Можно ли мне попробовать?

- Давай, нам как раз нужны помощники, - кивнул усатый мужик, отправив в рот ломтик сала.

А перед Квадратычем вылетела полупрозрачная табличка.

Задание: «Помощь лесорубам».

Тип: стихийное.

Сложность: 1

Вознаграждение в зависимости от результатов.

Квадратыч взял лежащий на траве топор. Гладкая ручка легла в руки, как влитая, топорище вонзилось в толстую сосну и полетело назад. После нескольких ударов вылетело сообщение - Открыта ветка навыков «Владение топором» и «Владение оружием». Оба умения получают первый уровень.

Квадратыч усмехнулся и продолжил рубить сосну.

***

Лирика охотилась вместе со своим парнем, похожим на самурая, - Ануи. Незаметно они подошли к самому лесу, где трудились НИПы-лесорубы. Красивая эльфийка в белоснежном платье выпустила дешёвую стрелу в зайца, сидящего рядом.

- Ещё один! - улыбнулась она. Убитое животное исчезло, рассыпавшись сотнями искр, оставив после себя шкурку и несколько кусочков мяса.

- Скоро мы с тобой получим по четвертому уровню! - кивнул парень, подбирая трофеи, исчезнувшие в руке.

- Ненавижу мерзкие сладкие парочки, - к ним подошёл

человек в кожаной броне. Над его головой горел красный ник - Капитан Смерть.

Обычные игроки могли скрывать свои имена, кроме убийц, которым эта функция была недоступна.

- Эй, - черноволосый парень вытащил меч и заслонил собой девушку.

- Можете бежать, я хорошо стреляю, - улыбнулся Капитан Смерть и поднял лук, натягивая тетиву. - Мне даже нравиться больше, когда от меня убегают.

- Прикрой меня! -крикнул своей девушке парень и бросился на него с мечом. Убийца игроков опустил лук и принял удар меча в кожаный доспех. Затем второй... Третий.

Капитан громко рассмеялся и взяв лук левой рукой, показал Ануи три пальца.

- Что это значит? - открыл рот тот.

- То, что ты отнял у меня всего лишь три хелса! - продолжил хохотать лучник. Конечно, на самом деле он отнял немного больше, но Капитан Смерть не стал об этом говорить.

- Что? - задрожал несчастный.

- Неужели ты думаешь, что своим дрянным мечом новичка, тупым, как палка, ты мне что-то сделаешь? С твоим уровнем это просто нереально. Наверняка ты думаешь, что ты ничтожество, потому, что ты не можешь защитить ни себя, ни свою девушку! Здесь не реал - у кого выше уровень, тот и круче!

Совсем рядом послышался стук топора, кто-то рубил стоящую на краю леса сосну.

- Звать на помощь бесполезно, я изучил маршруты патрулей, и сейчас они будут далеко, а НИПы не смогут прийти на помощь! Они слишком трусливы. Кстати, какого вы уровня?

- Десятого! - выкрикнул Ануи, эльфийка спряталась у него за спиной.

- Не ври, по уровню повреждений и экипировке, я могу с уверенностью сказать, что вы не выше пятого уровня, - резюмировал Капитан Смерть. - А я тридцать второго! Если бы в реальной жизни у вас был бы хоть какой-то шанс, то здесь нет. Всё, что бы вы мне не сделали, не принесёт мне никакого вреда! Виртуальная реальность беспощадна. Как бы вы были не круты, какими знаниями не обладали, если у вас нет высокого уровня, вы ничто! В этом мире уровень, это всё! Именно он решает кому жить, а кому умереть! Уровень, это всё!

Послышался треск ствола падающего дерева, и Капитана Смерть накрыла приближающаяся тень. Он поднял лысую голову, и в этот момент на него обрушился огромный ствол. Тридцатиметровое дерево рухнуло, треск ломаемых сучьев

огласил округу.

Через мгновение красный ник висящий над сваленным стволом исчез.

- Что это было? - открыла рот девушка.

- Не знаю! - Ануи посмотрел на приближающееся к ним существо. Оно выглядело столь угрожающе, что у него захватила дыхание. Неся на плече огромный топор, оно шло к ним.

***

Квадратыч читал по пути выскочившее сообщение.

Поздравляем, Вы убили терроризировавшего Абрихольд охотника на новичков, убившего более сотни игроков. Ваша слава повышается на 10, в ратуше города вас ожидает вознаграждение.

Сложность битвы: 3.0

Получен новый уровень

Получен новый уровень

Получен новый уровень

Войдите в характеристики персонажа, чтобы распределить очки умения.

В NMAY было понятие сложности битвы. Именно этим коэффициентом решалось сколько в итоге персонаж получит опыта. Самым простым примером было то, сколько не добивай высокоуровневых монстров, много опытом этим никто не зарабатывал. Так же парализовав крутого врага и расстреляв его из луков можно было бы получить тоже совсем немного опыта. В тоже время даже слабый монстр, который представлял серьезную угрозу раненому игроку, мог дать много опыта при победе над ним.

Чем большую опасность представлял враг, тем больше опыта за него давалось.

Подойдя к застывшей парочке, Квадратыч принялся отрубать сучья, а потом перекатил дерево. Тонкие ветки ломались, освобождая место, где только что стоял убийца игроков.

На примятой траве показался труп Капитана Смерть, а рядом радужным сиянием переливался лук.

- Неплохой лук, - Квадратыч поднял трофей. - Пойду в город, продам.

- Э, спасибо вам! - начал говорить Ануи. Он не мог понять НИП перед ним или игрок.

- Пожалуйста.

- Чем я могу вас отблагодарить?

- Вы знаете какого он был уровня?

- Он сказал, что тридцать второго, - замямлил парень.

- Понятно, - Квадратыч улыбнулся и пошёл к лесу.

После тридцатого уровня за смерть налагался штраф - допуск

в игру закрывался на сутки. Кроме того, убийцы игроков имели одну неприятную особенность - после смерти у них вываливалась не только экипировка, но снимался один уровень. Так что охотились на новичков только не особенно прокачанные игроки, чтобы снова быстро набирать уровни.

- Кто это был? - не понимающе в след смотрела эльфийка.

- Видимо какой-то уникальные персонаж, - пожал плечами Ануи. - Давай продолжим охотиться.

***

В Абрихольде Квадратыч сидел на скамейке на малолюдной улице, размышляя, что делать дальше. Как и в жизни, сколько бы он не бежал от денег, они его находили. За убийство капитана он получил фантастическую для новичка сумму в сто золотых, ещё его лук был продан за тридцать золотых.

«Сейчас мне надо понять, кем я хочу быть магом или воином, - думал он. - Надо сходить по гильдиям специальностей».

Первым он решил посетить гильдию воинов. Он вошел в большой холл трёхэтажного здания белого цвета и первое, что он услышал были волны смеха.

- Ты такой откуда? - смотрел на него инструктор боя. - Я не могу сдержать смех.

Позже, когда все отсмеялись, Квадратыч прошёл базовый урок обращения с мечом, затратив час времени. В процессе обучения, он получил навык «Владение мечом», который вместе с умением «Владение оружием», повысился до третьего уровня.

Выйдя из гильдии воинов, он направился в квадратную башню магов. Двадцатипятиэтажное здание возвышалось над всем городом. Покрытое белой штукатуркой, оно выделялось арабесками и скульптурами, сидящими на узких карнизах. Кроме них там сидело множество птиц, постоянно разлетающихся по всему городу.

Высокая дверь открылась и Квадратыч прошёл по белому мрамору к столу, за которым сидел старый маг. Старик при его виде начал громко смеяться.

- Я хочу попробовать стать магом! - обратился к нему Квадратыч.

- Ты и магом! - схватился за живот старик. - Да никогда! Что бы ты магом?

- Да!

- Пока я жив не будет ни одного мага с квадратным лицом! Свободны! - он указал пальцем на дверь.

НИПы в NMAY во многом были как обычные люди, их характеры и эмоции были такие, же, как и людей, кроме одного - при повышении характеристики славы, они начинали уважать

персонажа, вне зависимости от того, знали они его до этого или нет.

Квадратыч хотел схватить мага за бороду, вытащить из-за стола и набить ему морду тяжёлыми кулаками, но вместо этого сказал другое.

- Я хочу купить заклинание!

И маг вынужден был продать ему, то что он хочет. Поскольку даже для НИПов симпатии были симпатиями, а торговля - торговлей.

Купив карту заклинания «Огненный шар», Квадратыч покинул здание.

***

В уютном ресторане обедали высокоуровневые игроки. Это были те немногие, кто решил переселиться или просто оказался рядом с Абрихольдом. Они ели изысканные лакомства, наслаждаясь приятным вкусом. Пробуя рябчиков одна эльфийка, закрыла глаза, наслаждаясь тем, как нежное мясо тает у неё на языке.

Вдруг до её слуха донесся странный звук, будто кто-то вручную шинковал капусту. Девушка открыла глаза и развернулась, смотря на его источник.

За соседним столиком сидел плотный мужик с квадратной головой и жрал овощи. Его челюсть работала так быстро, что содержимое блюда таяло на глазах. Овощи с громким хрустом пережевывались и отправлялись в желудок.

Элениэль захихикала, а потом засмеялась во весь голос, через несколько секунд перед ней вылетело сообщение.

Боги NMAY не благоволят тем, кто насмехается над сирыми и убогими, по сему на сегодня ваша удача снижается на 5 пунктов.

- Что! - она выпучила глаза.

А парень за ней всё жрал и жрал. Затем бросив на стол золотой, он вышел наружу.

***

Энергия восстановилась до восьмидесяти процентов, и теперь Квадратыч думал, чем бы ему заняться. Едой можно было не только утолять голод, но и восстанавливать энергию. Правда каждый раз энергия восстанавливалась на двадцать процентов меньше от общего объёма. Полное восстановление мог дать только отдых, которым считался и офлайн.

Выйдя за стену Квадратыч попрактиковался с заклинанием огненный шар. Но он ему не понравился, поскольку на создание шара затрачивалось двадцать секунд, и только после этого его можно было бросить во врага. Конечно эффект был весомый, но если бы на такого мага неожиданно напали, то он попросту бы

ничего не смог сделать.

Поэтому купив себе добротный меч и приличный наряд, состоящий и тёмно-синего камзола, и таких же штанов, он побродил немного по лесу.

Убив нескольких волков и прочих недружественных обитателей, Квадратыч поднял ещё один уровень.

Когда он пришёл в город небо покрылось звёздами. Они молча смотрели вниз, мерцая холодным светом. Памятуя, что время в Энмэе привязано к Московскому, Квадратыч разлогонился.

Смотря, как поднимается крышка капсулы, он встал, становясь босыми ногами в грубые шлёпанцы.

Иван прошёл по дорогому ковру к широкому столу, над которым на полке лежали труды Ленина. Это всё, что у него осталось от деда Михея - отшельника, жившего после развала Советского Союза в тайге.

- И всё же я исполню твоё последнее желание, - вздохнул Иван, смотря на старые книги. - Правда не совсем так, как ты этого хотел.

Он вышел из комнаты, и она погрузилась во мрак. Пройдя по длинному коридору, освещённому слабым светом ламп, он встретил одну из четырех андроидов-горничных, обслуживающих его мрачный особняк. На её сексуальное тело он обратил не больше внимания, чем на стоящий рядом комод.

Выйдя из задней двери особняка, Иван прошёл мимо бассейна и углубился в заросли. Там в парке, стояла землянка, открыв дверь которой, он спустился под низкий свод.

Снаружи пели кузнечики и птицы, а знакомое небо сияло над частными домами.

- Я исполню твоё желание, - произнёс он, ложась на дощатую кровать, накрытую толстым половиком.

На мгновение он был ввергнут в воспоминания, о том, как в двадцать один год умирал в землянке в тайге. Он уже бредил и не помнил, что с ним происходит. Дрова окончились давно, и потухший огонь боле не задерживал прущий снаружи холод. А у него температура под сорок и жуткая слабость. Во время рыбалки он свалился с льдины и с трудом выбрался назад.

Но даже если бы он и мог встать, то на улице бушевала метель, и температура упала ниже пятидесяти градусов. Он бы просто не смог добыть дрова, не умерев от холода.

Он бредил, а когда очнулся, то увидел белую бороду старика, и в печке рядом радостно потрескивали дровишки, наполняя землянку приятным теплом.

В тот момент его ненависть к людям была надломлена.

Глава 2

По голубому небу медленно плыли белые кудряшки облаков. Высокие деревья шумели от лёгкого летнего ветерка. В песчаном овраге лежали наваленные друг на друга гладкие камни белого цвета.

Послышались мягкие шаги - из-за камня вышло зелёное существо, отдалённо напоминавшее человека. Его неповоротливое тело было похоже на согнутую сардельку с маленьким хвостом. Передняя часть оканчивалась зубастой пастью, состоящей из тонкой нижней челюсти, и толстой верхней, открывавшейся на всю ширину тела. Следом за пастью сидели два серых глаза серого цвета, торчащие по бокам. За ними где-то на середине тела шли тонкие руки, оканчивающиеся ладонями. Завершали, похожее на тюк, тело тонкие ноги с хвостом.

Существо держало в правой руке самодельное копьё и патрулировало местность.

Оно сделало несколько шагов по песку, как сверху на него упал огненный шар. Попав в бок, чуть ниже ребер, он взорвался. Серые кишки упали на жёлтый песок, и монстр, вскрикнув, рухнул. Рядом появилось несколько сияющих предметов, так же мерцающее свечение началось вокруг самодельного копья, которое монстр до сих пор сжимал в тонкой руке.

Квадратыч спрыгнул с белого камня. Закрыв рукой нос, чтобы не вдыхать вонючий воздух, он осмотрелся. Вокруг поверженного противника лежало несколько предметов. Игрок согнулся, поднимая их. Взяв в руку, он опять отпускал предмет, и он автоматически уходил в инвентарь, исчезая.

- Что у нас есть?

Перед ним вспыхнула табличка.

Копьё троглодита.

Уровень: 3

Прочность: 47/50

Острота наконечника: 23/30

Острота лезвия: 12/20

Это самодельное копьё, сделанное из хорошей палки, куска чёрного кремня и оленьих жил. Предназначено для охоты. После нескольких попаданий во врага, кремневый наконечник ломается и эффективность копья падает.

Зуб троглодита 3 штуки

Алхимическое средство. Так же применим в оружейном деле

и ремеслах.

Свойства неизвестны.

Для идентификации необходим навык идентификация ингредиентов.

- Мдя... - выдохнул он. - Осталось найти их логово.

В NMAY, для предметов, людей, животных и монстров были четыре различные системы уровней. Троглодит был монстром, имеющим уровень в диапазоне от третьего до пятого. И с ним мог сражаться игрок в районе десятого уровня.

Задание на поиски логово троглодитов, он получил в ратуше, сразу, как только вошел в игру. Сегодня третий день и Квадратыч успел прокачаться до десятого уровня.

Троглодит - монстр коллективный, живущий в пещерах и завалах камней, поэтому Квадратыч прошел по дну оврага дальше, осматривая местность.

- Они должны быть где-то поблизости! - он заглянул за большой камень.

В этот момент в спину врезался тяжёлый булыжник, и искатель покатился по мелкому песку.

Полоска здоровья опустилась до половины, и спину пронзила слабая ломящая боль.

Болевые ощущения в игре были значительно ослабленные, да и принцип по которому игра проецировалась в мозг напоминал больше галлюцинацию.

Выплюнув песок и перевернувшись на спину, Квадратыч хотел встать, но было слишком поздно. Рядом с его шеей в землю вонзилось копьё. С окружающих игрока камней на песок спрыгнули зелёные монстры. Два троглодита уже использовали своё оружие, по этому опасности пока не представляли.

«Пять!» - успел сосчитать их Квадратыч. Он схватился за копьё и попробовал вскочить.

Но не успел он даже толком сесть, как ближайший монстр вонзил кремниевый наконечник копья в его левое плечо.

«А я только позавчера купил этот сюртук!» - пролетела лихая мысль. Полоска здоровья ещё немного снизилась. Копья двоих других монстров были уже в метре от его шеи. Он оттолкнулся от земли и покатился в правый бок, под ноги монстру с копьём. Троглодиты, хоть и были довольно проворны, но соображали туго.

Тонкие ноги монстра, врезались в мускулистое тело Квадратыча, троглодит потерял равновесие и, визжа и размахивая руками, упал на живот и покатился. В его спину вонзилась копьё другого монстра, который не успел изменить его траекторию атаки.

Квадратыч встал. Достав из инвентаря меч, он принял позу для защиты.

Врагов осталось четыре. Третий достал из земли своё копьё, а самый первый опять поднял булыжник.

Игрок бегло осмотрелся - за спиной лежали гладкие валуны, и убежать не было никакой возможности.

«Чертова магия, от неё нет никакого прока!»

Если бы хотя бы она мгновенно колдовалась, он бы так о ней не думал. Но у него не было двадцати секунд, чтобы творить заклинание, которым можно было убить максимум одного монстра. Троглодиты с копьями построились в ряд и полетели на него. Черные наконечники стремились к незащищенной шее человека.

Квадратыч упал. Сначала на колени, а потом, вытянув руку с мечом вперёд, на землю. Клинок влетел в пухлый живот монстра, разрезая его от центра к краю. Оттуда хлынула горячая кровь.

- Вие! - закричал монстр.

Три чёрных копья пролетели над Квадратычем. Монстры подняли их и обернули наконечниками вниз.

- Эх была не была, - искатель вырвал меч из живота и замахнувшись настолько сильно, насколько это можно сделать лёжа на животе, обрушил удар по тонким, как спички, костлявым ногам с выпирающими узлами суставов.

Наконечники полетели в его спину, и в этот момент монстры упали как подкошенные. Срубленные ноги так и остались стоять рядом с головой Квадратыча. Он смотрел на окровавленный песок и увидел, что тот потемнел.

Запрокинув голову, он посмотрел вверх. Над ним навис монстр с поднятым над пастью булыжником. Его товарищи верещали и размахивали руками и обрубками ног, из которых хлестали струи крови.

- Уйа! - монстр обрушил тяжёлый булыжник вниз.

Квадратыч успел перевернуться на спину и оттолкнуть его свободной рукой. Камень упал рядом с головой. Монстр развернулся и пошёл за следующим.

Полоска дыхания опустилась на половину. Тяжело дыша, Квадраты поднялся и резким движением метнул меч в спину монстру. Дыхание резко сократилось на треть. А меч попал в монстра, правда не лезвием, а гардой.

Троглодит валяющийся рядом с разорванным животом сдох, а остальные два всё ещё дергались.

Монстр согнулся, поднимая очередной камень. Квадратыч встал, поднял копьё и, перепрыгнув через труп, проткнул живот троглодита. Монстр так и умер, держа обеими руками булыжник.

Забрав меч, Квадратыч собрал трофеи и перевязав рану бинтом поверх сюртука, пошёл искать логово.

Вчера он приобрёл новый навык - «Перевязку». Она позволяла останавливать кровотечения и медленно восстанавливать здоровье.

Под камнями он увидел черноту - там могло быть довольно большое пространство. Он осторожно подошёл к входу, ступая по скрипучему песку.

Из черноты на него вылетело копьё, от которого он с трудом успел увернуться. Пробежавшего рядом монстра Квадратыч наградил ударом меча по спине, но на этот раз удар не вышел. Из-за недостаточного размаха, он только рассёк кожу на спине монстра, тем сильнее его раззадорив.

Троглодит развернулся и, нацелив копьё на незваного, гостя бросился в атаку.

Квадратыч на этот раз решил попробовать парировать удар. Он схватил эфес меча обеими руками и замахнулся им влево. Клинок врезался в древко копья, прямо за наконечником и отвёл его достаточно в сторону, чтобы оно пролетело совсем рядом с головой, чудом не задев ухо.

Схватив копьё левой рукой, Квадратыч потянул его на себя, параллельно обрушивая на монстра шквал ударов мечом. Кровь хлестала из ран брызгами во все стороны, и искатель остановился только тогда, когда дыхание упало почти до нуля, а окровавленный монстр свалился на горячий песок.

Тяжело дыша Квадратыч сел, перед глазами появилось сообщение.

Задание зачастить логово троглодитов выполнено.

Ваша слава повышена на 1.

Расположение властей Абрихольда повышается на 1.

Вернитесь в ратушу, чтобы получить награду.

Квадратыч улыбнулся.

- Осталось только обыскать логово.

На его лице заиграла улыбка, и он потёр рука об руку. А птицы вокруг оврага пели, не замечая творящихся там вещей.

***

На втором этаже здания гильдии Алая роза, в большом помещении стояли открытыми все окна и двери, выходящие на балкон.

- Это недопустимо! - кричала низкорослая брюнетка в красном платье, размахивая посохом с деревянным набалдашником с резьбой под голову дракона. - После такого я не могу оставить тебя в нашей гильдии.

- Но я больше не буду! - расплакалась милая девушка в

голубом платье с белыми кружевами. Оно доходило её до колен, а дальше шли шёлковые чулки и аккуратные туфельки.

- Всё, прощай!

- Но дайте мне второй шанс! - плакала девушка, прозрачные слёзы из больших голубых глаз катились по белоснежному лицу. Серебристые волосы падали на тонкие плечи гладким водопадом.

- Ты бросила своих товарищей, когда они нуждались в тебе! Тем более, что ты целитель! Кому ты после такого нужна!

Элея сделал жалобный взгляд. Ей необходимо остаться в гильдии любой ценой. Ведь она здесь только из-за одного человека. Она не собиралась покинуть её так просто.

- Назначьте мне наказание!

Нагибайка - низкорослая брюнетка с кудрявыми волосами хмыкнула и пошла на балкон. Пробыв там несколько секунд, она вернулась.

- Иди сюда.

Обе девушки вышли на балкон.

- Я придумала тебе наказание, - улыбнулась она.

Внутри Элеи всё похолодело.

- Видишь этого парня с квадратным лицом, - брюнетка указала пальцем на жрущего морковку Квадратыча, устроившегося на скамейке рядом с соседним домом. Он как раз закупился в магазине для лошадей капустой и морковкой. Решив, что, если есть еду для животных, то можно серьёзно сэкономить, он отказался от ресторанов.

- Да, - кивнула Элея. Глаза Нагибайки коварно блеснули.

- Дай ему, а потом, когда сделаешь, покажешь мне лог.

- Да-да-да-дать? - невинное лицо девушки стало ещё бледнее.

- Да, - кивнула заместитель главы.

- Но он же полный урод!

- Естественно!

- Может быть есть другой претендент?

- Нет!

- Но почему этому? - дрожала Элея.

- По тому, что он урод!

- Я не могу! - заплакала Элея.

- Так ты хочешь остаться в нашей гильдии? - усмехнулась Нагибайка.

- Хорошо! - развернувшись на трясущихся ногах, она пошла вниз.

Нагибайка видела с балкона, как Элея подошла к парню, и после недолгого разговора, вернулась назад.

- Ну что?

- Он послал меня! - улыбнулась сереброволосая девушка.

- А что ты ему сказала?

- Я подошла к нему и сказала: «Трахни меня!», а он ответил, «Да пошла, ты».

- До свиданья! - Нагибайка развернулась и вошла в холл второго этажа. Там уже сидела глава гильдии Анна. Её шикарные каштановые волосы падали на большую грудь.

- Постойте! - она схватила за руку заместительницу.

- Я сказал, что тебе надо сделать, чтобы искупить свою вину перед нами. Если ты умная девушка, то тебе не составит труда добиться своего.

Хлюпая носом, Элея отправилась вниз.

- Что ты её заставляешь делать? - спросила Анна.

- Да, так заставляю её покинуть нашу гильдию. Думаю, что она уберётся. Честно, мне совсем не нужен такой соплепускающий игрок, - сложила руки на груди Нагибайка. - Я в качестве наказания отправила её ублажать урода. Сколько играю, только здесь встретила такого уродливого персонажа.

- Ну ты и чудовище! - улыбнулась шатенка.

***

Квадратыч уже принялся за капусту, когда к нему опять подошла сереброволосая девушка.

- Ну, что тебе опять надо? - он недовольно посмотрел на неё.

«Людям вечно нечем заняться! - думал Квадратыч. - Они постоянно издеваются друг над другом. И судя по всему и я стал жертвой такого розыгрыша».

- Мы можем уединиться?

- Нет! - хмыкнул он.

- Ну, поймите, мне очень надо сделать это с вами! - она посмотрела на него с мольбой в глазах. В то время в её хорошенькой головке текли другие мысли.

«Тупой придурок, неужели тебе сложно так согласиться, когда перед тобой стоит такая красавица, как я!»

- Ну если очень надо, тогда я передумаю за сто золотых.

- Но у меня самой всего есть только двенадцать! - открыла рот она, офигев от наглости.

- Ты вышла из здания крупнейшей гильдии в городе, так что сходи назад и одолжи у своих друзей. Если через десять минут тебя не будет я уйду.

- Хорошо! - она обернулась и побежала к зданию.

«Ушастый придурок, я заставлю тебя заплатить за все унижения, которые я испытала! Мудак! Кретин! Идиот!»

А Квадратыч в это время думал в другом направлении.

«И кто поймёт этих баб? Наверняка в реальности это страшная тетка, весящая тонну, которая уже лет двадцать не

знала мужиков. Упаси боже, от такой близости! Всё же виртуальная реальность, это ужасная вещь! Никогда не знаешь кто твой оппонент на самом деле!»

Через десять минут она вернулась с деньгами, и они заключили контракт.

- Куда пойдем? - спросила она.

- Здесь за трактиром есть укромное местечко, там нас никто не побеспокоит.

- Но лучше снять комнату! - лицо Элеи стало просто пунцовым.

- Если хочешь снять комнату, то снимай, - отстранился Квадратыч.

Они пошли в шумный трактир и поднялись на второй этаж. Элея всегда молчала, и кроме короткого диалога с трактирщиком не произнесла и слова.

Длинный коридор окончился дверью комнаты.

Когда девушка закрыла её, Квадратыч спросил.

- А зачем тебе понадобился именно я?

- Можешь просто заткнуться и делать своё дело! - Элея отвернулась к деревянной стене. Приподняв шикарный подол голубого платья, доходивший до колен, она спустила белоснежные трусы, покрытые кружевами и опёрлась о стену.

По её лицу скатились слёзы. Даже в игре, она хотела подарить девственность ему. Но из-за придирчивой заместительницы всё теперь пойдет прахом.

Квадратыча не нужно было заставлять долго ждать, он тут же приподнял платье и принялся за дело. Она всхлипывала и стонала, ожидая, когда же это всё закончиться. А он старался продлить всё как можно дольше, поскольку считал, что раз ему заплатили деньги, то он должен отработать их на все сто. И делал это на протяжении получаса.

Когда действие подошло к концу перед ним появилось сообщение.

Секс с хорошенькой девушкой.

Не что так не взбадривает, как близость с красоткой. Близость с девушкой даёт кратковременные бонусы и эффекты.

Ваша сила, ловкость и выносливость временно повышаются на 2 пункта.

Поскольку это ваша первая близость в игре, то за невинный вид девушки, ваша мудрость насовсем повышается на 2 пункта.

Так же открывается новое умение «Искусство любви». Оно повышается до 3 уровня.

Получен новый уровень

А Элея увидела другое сообщение.

Секс с убогим.

Боги NMAY жалеют сирых и убогих. Ваша милость и жертва были оценены ими по заслугам. Они с восхищением смотрят на тех, кто готов, жертвуя собой, дарить другим людям радость. Облагодетельствовав урода, вы получаете благословение богов.

Ваша вера насовсем повышается на 10 пунктов.

Вы получаете благословение Дэймерии, «Неприкосновенность». На протяжении недели монстры не будут нападать на вас первыми.

Так же добавлен предмет «Дар милосердия».

Элея надела трусы и ушла, хлопнув дверью, а Квадратыч подумал.

«Может она хотела переспать с уродом? Мало ли у неё какие фантазии были в реале? Или может быть она с кем-нибудь поспорила? В конце концов этого надо и ожидать от людей. Всё же люди хотят только одного - использовать других для своих целей! Но для перехода на одиннадцатый уровень мне не хватало только крупицы опыта, которую я получил трахаясь в трактире».

Он вышел из трактира и разлогонился.

Глава 3

Иван вошёл в просторный гараж, где стояло несколько шикарных машин. Утро прошло просто замечательно: он опять играл на бирже и узнал, что стал богаче на пятьдесят миллионов. Остановившись у красного суперкара, стоящего у светлой стенки, он подошёл к машине. Длинная дверца поднялась, открывая небольшой салон, и Иван залез внутрь.

Над приборной панелью между сиденьями появилась голограмма анимешной девочки с длинными зелёными волосами.

- Куда сегодня поедите?

- В Москву.

Дверь опустилась, не издав ни единого звука. Широкие колёса машины повернулись на девяносто градусов, и она отъехала от стены, и выпорхнула из гаража. Проехав по дорожке, перед особняком суперкар вылетел в открытые ворота.

Серое небо хмурилось и грозилось разразиться дождём. Иван вздохнул: из-за него визит в столицу может затянуться.

Иван смотрел на строящиеся вокруг коттеджи и хмурился. Еще год назад здесь ничего не было, и он корил себя за то, что не выкупил всю землю вокруг своего особняка. Теперь небольшой лесок превратился в элитный посёлок. Но уже поздно было жалеть.

Машина поехала по ровной дороге и вскоре выехала на безлимитный автобан.

- Держитесь! - сказала голограмма и исчезла. И в этот момент Ивана вдавило в сиденье. Четыре электродвигателя по четыреста пятьдесят лошадиных сил каждый, встроенные в колёса, начали разгонять автомобиль. Привычное ощущение, хотя в столицу он наведывался не чаще раза в месяц.

- Надо бы посмотреть, что сейчас происходит в игре. Покажика мне канал, посвященный Энмэй.

Над приборной панелью поднялся небольшой дисплей, где появились новости этой игровой вселенной. Несмотря на то, что проект NMAY стартовал всего шесть месяцев назад он уже пользовался дикой популярностью и имел тридцать миллионов человек аудитории в странах экономического союза.

В глаза Ивану сразу же бросилась красивая ведущая. Из всех представителей масс-медиа он знал только её и всё по тому, что видел девушку возле соседнего коттеджа. Он догадался, что она скоро станет его соседкой.

Вот уже много лет Иван не включал телевизор, банально потому, что его не было. И о том какие сейчас существуют каналы, у него были весьма смутные представления.

- На центральном континенте в северном свободном городе Абрихольде, произошло странное событие, - говорила ведущая, заканчивая выпуск новостей. - В городке несколько дней назад появился просто возмутительные персонаж.

В следующее мгновение Иван увидел своё альтер-эго во вселенной NMAY. Угловатый парень с квадратной головой стоял у фонтана.

- Он настолько возмутителен, что кажется, что он пришёл из игр далёкого прошлого. Квадратный герой в мире совершенных форм. Это зрелище так потрясло многих игроков, что компания задумалась ввести возможность цензуры на уродство. В мире Энмэй, где у всех игроков совершенные тела, появился тот, кто бросил вызов традициям мира, - чётким голосом произнесла Алина Аркадьева. Теперь на экране виднелись только записи его персонажа, а голос ведущей продолжал вещать. - Это первый урод во всём игровом мире. На интернет-форумах идёт активное обсуждение вменяемости этого игрока. Его уже прозвали Чебурашкой-переростком, гостем из прошлого, восьмибитным персонажем...

- Мей, убери эту гадость! - сжал кулаки Иван, а затем рассмеялся. Экран выключился и вернулся в приборную панель. Иван посмотрел на растущие за автобаном леса и вздохнул. - СМИ всегда портят кому-то жизнь! Не успел я войти в игру, как оказалось, что мой персонаж не такой как все. У меня создаётся ощущение, что им там нечего показывать!

- Желаете получить анализ СМИ? - спросила Мей.

- Нет.

И голограмма маленькой девушки исчезла, оставив Ивана со своими мыслями.

***

У длинной конюшни располагалась деревянная лавка, торгующая кормом для лошадей и питомцев. Стуча подковами по ровной брусчатке к ней подъехал белый единорог, оседланный Нагибайкой. Высокий конь сиял от белизны. Шикарная грива, белоснежные копыта и длинный хвост светились радугой. Витой рог вздымался над красивой головой.

Нагибайка пришпорила коня и подъехала к прилавку. Там кто-то покупал корм.

- Мне двадцать килограмм морковки и десять капусты.

- С вал одна серебряная, пятьдесят медных, - ответил НИП.

- Спасибо! - улыбнулся покупатель.

Квадратыч затарился этим кормом специально, чтобы сэкономить на еде. Посчитав, что пища для лошадей гораздо дешевле, он решил впредь закупаться ею. Тем более, он заметил, что ни в ресторанах, ни в трактирах девушки-НИПы не желают подходить к нему, чтобы принять заказ.

Он уже успел приобрести кожаный доспех и заказать железный у кузница-игрока. Мельком взглянув на единорога, Квадратыч подумал, что им владеет наверняка высокоуровневый игрок. Поскольку он знал, что единорог в NMAY, это суперкар среди лошадей. На нём не ездят - на нём летают, хотя и в переносном смысле этого слова.

На главной площади собрались игроки.

- Ищу целителя любого уровня! - слышался чей-то хриплый голос.

- Нужен бард, уровень в пределах двадцати.

- Ищем стража для группы, все начальных уровней.

После появления Квадратыча разговоры резко изменились.

- Ты видел его, это же самый уродливый персонаж мира!

- Ха-ха-ха, не могу сдержаться.

- Если бы я не был бы в городе, то подумал, что это монстр!

- Чуваку реально повезло, тут люди сутками стараются, качаются чтобы стать самым-самым, чтобы его показали по телевизору, включили в Зал славы. А тут такая халява...

- Ищу любого игрока в районе десятого уровня для похода в подземелье «Гробница барона Эденберга» - над площадью пронёсся хриплый голос.

«Как раз то что надо!» - подумал Квадратыч и направился к небольшой группе игроков, стоящих рядом с фонтаном.

- У меня нет специальности, - он сразу перешел к делу.

- Ничего, - засмеялся закрывавшей лицо капюшоном вор в кожаной куртке.

- О, привет! - к нему вышел Ануи. Он уже состоял в группе вместе с подружкой-эльфийкой.

- Привет!

Квадратыч первым делом осмотрел других игроков, коих тут собралось восемь. Вор с торчащими из-за пояса эфесом кинжала, целительница в сексуальной одежде с чёрными чулками, напоминавшее белое ципао, сужающейся к низу и обнажающие хорошенькие ножки, Ануи с Лирикой, симпатичная брюнетка с чёрным плащом и метлой, - Квадратыч догадался, что она ведьма. Маг в красном с деревянным посохом, на конце которого сиял синий шар. Девчонка без каких либо выдающихся атрибутов, выглядящая как обычная школьница и ещё одна девушка, но на этот раз расы фэйри. Её рост составлял метр пятьдесят и её ноги

парили в пяти сантиметрах над брусчаткой.

Поздоровавшись с каждым сдерживающим смех членом группы, Квадратыч серьёзно задумался о перспективах похода. У них судя по всему был всего один игрок со специальностью ближнего боя.

- Выдвигаемся! - вытащил кинжал вор, и отряд двинулся по мощёной улице.

В городе почти не было карет, поэтому игроки спокойно ходили по центру дороги, не боясь быть сбитыми. Единственная опасность, которая подстерегала на ровной брусчатке, это кучи лошадиного навоза, резво убираемые дворниками, вооружёнными вёдрами и совковыми лопатами.

Не обращая внимания на кирпичные дома и тыкающих в него пальцами НИПов и игроков, Квадратыч размышлял.

«У нас всего один воин ближнего боя! И при этом они идут в подземелье, пускай даже для новичков. Судя из названия уже можно сказать, что там не будет открытых пространств. И кто их будет защищать от нападающие монстров? А по названию не трудно догадаться будет нежить».

До подземелья оставалось идти около получаса, и Квадратыч решил использовать это время с умом.

Поравнявшись с Ануи, он спросил.

- Ты уже выбрал специальность?

- Да, мастер мечей.

- А что она даёт?

- Основные бонусы, это в полтора раза увеличивает объём здоровья, и ускоряет скорость прокачки навыков «Владение оружием», «Владение мечом» и «Ношение лёгких доспехов» на десять процентов, добавляет урон, наносимый мечом, а также открывает доступ к уникальным приёмам специальности. Это основные.

- Неплохо, - кивнул Квадратыч, чуть замедлившись он стал напротив целительницы. В списке состава группы он видел её ник - Ванильные мечты.

- Ванилька, ты какого уровня?

- Десятого.

- Была в подземелье?

- Иду в первый раз, - усмехнулась девушка.

«Чувствую из подземелье ничего хорошего не выйдет! - подумал он. - Если туда никого хорошего не войдёт, - последовала другая мысль. - Но в любом случае, это будет весело».

И он улыбнулся, надеясь, что всё пройдёт как надо.

***

Небо закрывали белоснежные облака. За лесом среди моря высокой травы возвышался курган, в глубину которого уходил ход, проделанный между белых камней. Оттуда на мир смотрела холодная чернота, её безликие глаза вселяли ужас во всё живое. И даже, обрамлявший её, прямоугольник входа казался чем-то зловещим.

- Мне страшно! - задрожала Ванилька, сжимая кулачки на груди.

Из чёрного прохода потянуло могильным воздухом, несущим запах плесени и давно сгнивших костей. Даже у Квадратыча прошиб холодный пот.

Вор, ник которого - «Меня здесь нет», стал перед входом и сложил руки на груди.

- Мне кажется я что-то забыл...

«Идиот, ты забыл факел!» - про себя прокричал Квадратыч.

- Внутри так темно, - заглянула в проход эльфийка и сразу же отпрянула. Её воображение разыгралось настолько, что её казалось, что оттуда на неё смотрят ужасные монстры.

- И, наверное, страшно! - добавила ведьма.

- А всё потому, что там темно, - резюмировал вор.

- Я знаю, что делать, - заметила школьница. - Надо найти выключатель.

К ней повернулся вор.

- Гениальная идея, но мне кажется здесь его не будет!

- Почему? - тут же переспросила девушка.

- Потому, что здесь нет электричества! - ответил он.

- А может там будет масляная лампа? - включилась в разговор ведьма.

- Было бы не плохо, но я сомневаюсь, что там вообще будет освещение! - выдохнул вор. - Тем более, чтобы его включить нужно войти внутрь.

- Жаль! - поникла школьница.

- И я вспомнил, что же я забыл, - он повернулся к чёрному проходу. - Я забыл купить факелы!

- Ерунда! - хмыкнул носом маг, по внешности будто бы сошедший с экрана корейской дорамы. - Магия Огня нам поможет! «Огненный шар!»

На его руке ожило синее пламя, огонёк стал медленно расти и секунд через пятнадцать он полетел в длинный коридор. Шар осветил его белые стены и исчез в темноте.

- Может сходим за факелами? - предложила эльфийка, смотря на Ануи.

- Нет! - решил взять ситуацию в свои руки Квадратыч. - Если мы пойдём за факелами, то потеряем ещё час. Сделаем факелы по

пути из нежити.

- Хорошая идея, - кивнул «Меня здесь нет» и взмахнул кулаком. - Вперёд! В подземелье!

Однако никто никуда не двинулся, все стояли и смотрели друг на друга.

- Надо бы решить, кто пойдёт первым, - посмотрела на вора Ванилька.

- Определённо мечник! - ответил тот.

- Нет! - дёрнулся Ануи. - Я? - он обвёл других игроков взглядом. - Да ни за что! Тем более, если я угожу в ловушку, то отряд потеряет единственного бойца ближнего боя.

- Он прав, - подпёр рукой подбородок вор.

- Боевое облачение! - на всякий случай произнёс Квадратыч, и вместо тканого сюртука и штанов, на нём появились кожаные доспехи с нашитыми бляхами.

- Неплохие доспехи! - заметил вор. - От тебя в бою будет толк.

- А в доспехе ты стал гораздо симпатичней, - усмехнулась Ванилька, смотря на кожаный шлем.

- Нужно выбрать самого бесполезного из нас, - ведьма посмотрела на школьницу.

- Хороший выбор! - усмехнулся вор. Девушка в колготках и миниюбке побледнела. Глава отряда посмотрел на неё. - Иди вперёд.

- Я... - всё, что она успела сказать, прежде чем хорошие друзья по отряду толкнули её в спину. Она сделал несколько шагов, подойдя к самой пасти подземелья.

Она посмотрела на товарищей молящим взглядом, но они были непреклонны.

- Я пойду следом! - Квадратыч встал за ней. Он сделал это не по тому, что хотел помочь девушке, а чтобы ускорить прохождение подземелья. Поскольку она бы покоряла коридор ещё пол часа.

Напирая на хрупкую девушку, он бросился в темноту. Дневной свет остался за спиной, и лишь только стены по бокам, к которым он прикасался руками, говорили, что они всё ещё идут по коридору.

Все звуки природы исчезли, и они остались в темноте. Воздух похолодел, и наполнился запахами плесени и гнилых костей. Его затхлость не давала дышать полной грудью. Игрок слышал дыхание своей спутницы.

Когда стены кончились, Квадратыч схватил девушку за плечи.

- Ааа! - завизжала она.

- Не визжи, это я! - усмехнулся он. Искатель развернулся и крикнул остальным. - Мы дошли до первого зала. Идёмте!

В коридоре послышался топот, и скоро в подземелье прибыли оставшиеся семь игроков.

- «Дух Света!» - произнесла Ванилька и рядом с ней появился светящийся шар.

- Что? - заорала школьница. - У тебя было заклинание призывающее свет! - она вцепилась целительнице в воротник. - Ссучка, ты знаешь, через что я прошла!

- Девочки, не ссорьтесь, - Квадратыч оттащил её за талию.

- Отцепись от меня, чудовище! - выкрикнула школьница.

Квадратыч запомнил её ник - Ирэн.

- Не могли бы вы не шуметь? - раздался хриплый голос из темноты.

- Простите меня, - развернулась школьница, забыв, что она в подземелье.

- Надо решить, как нам штурмовать подземелье! - осмотрел всех вор. - Надо разделить обязанности.

- Жаль, что здесь потолок, так я бы могла летать на метле, - заметила ведьма.

- Я их всех сожгу своей магией! - фэйри вылетела на край освещенной брусчатки, став перед вором.

- Пожалуйста, не шумите! - донёсся из темноты голос.

- Кто это сказал? - повернул голову маг Огня.

- Ануи, ты и Квадратыч, пойдёте первыми и будете сдерживать монстров, - начал распределять роли вор.

- Разве трудно говорить по тише? - из окружавшей их темноте заскрежетали кости.

- Давайте вначале бросим несколько огненных шаров, - фэйри пролетела ещё ближе к покрову темноты. - Они осветят путь. Огненный шар! - прокричала она во весь голос.

- Я же сказал - не шуметь! - из темноты вылетело топорище на длинном металлическом древке. Оно попало аккурат в незащищенную голову девушки. Фэйри рухнула на каменный пол.

В группе осталось восемь игроков.

- Скелеты! - крикнуло множество глоток. И в этот момент Квадратыча оглушил девичий визг.

«Хороший топор!» - пронеслось у него голове, и игрок ринулся вперед.

В темноте показался скелет в разваливающихся доспехах. Он занёс топор для второго удара. Квадратыч схватился за металлическое древко и оторвал топор вместе с рукой. Которая сжалась, держа топор.

- Отдай! - заорал скелет.

Но Квадратыч быстро развернулся и отступил, тем более за спиной его противника показались ещё двое обитателей

подземелья. Скелет без руки бросился за ним и врезался в стоящую, как вкопанную, эльфийку, которая не переставала громко визжать.

- Уберите его от меня!

Скелет пополз вперёд, а она схватила его за доспехи, пытаясь сбросить.

- «Рассекающий удар!» - гнавшемуся за Квадратычем скелету, преградил путь Ануи. Меч разрубил незащищённые кости, и мертвец развалился на две части.

- «Огненный шар!» - маг бросил в другого сгусток пламени. Скелета разорвало, и горящие кости разбросало по помещению. Их оранжевый свет, исходящий от пламени, осветил выходящих из темноты врагов.

Бросив беглый взгляд на мертвецов, Квадратыч выбрал себе противника. Посчитав, что лучше драться голыми руками, он нанёс удар, замахнувшемуся мечом скелету, в результате чего, тот грохнулся на спину.

Ануи сбросил мертвеца с Лирики, и она прекратила визжать. Однако другие девушки к несчастью не последовали её примеру и резали уши других игроков своими воплями.

За спиной Квадратыча слышались визги, маты, удары, но он не прекращая работал кулаками. Хлипкие ребра скелетов, идущих из темноты, крошились, стираясь в порошок. Когда очередной противник разваливался, он нагибался, чтобы поднять выпавшие трофеи - в основном медные монеты.

Наконец-то скелеты иссякли, и звуки боя затихли. Квадратыч обернулся, смотря на своих товарищей, стоящих в круге света, дающего духом целительницы, и поднял кость. Обмотав её куском тряпки, в которую был облачён один из поверженных мертвецов, Квадратыч сделал факел.

Другие игроки теперь усиленно собирали выпавшую добычу.

- Это было просто! - усмехнулся вор. - Я даже не получил ни одного ранения.

- Я согласен, - к нему подошёл Ануи с мечом в руке. - Входя сюда я боялся умереть, а теперь понял, что это подземелье - игра для детей.

- Пошлите дальше, - кивнул маг огня. - Мне уже не терпится поджарить новых врагов.

Квадратыч поджёг факел от горящих обносков мертвеца. Стало гораздо светлее. Да и само пламя, плясавшее на старой ткани, вселяло уверенность и надежду.

- Отличная идея! - кивнул вор. - Сделай и мне один!

Ануи и школьница подняли наиболее длинные кости и последовали примеру Квадратыча. Который быстро создал второй

факел для лидера группы.

- Спасибо! - вор поднял свой факел над головой. - В подземельях как правило полно ловушек. Но у меня есть способность, и они подсвечиваются. Поэтому я пойду впереди.

И он шагнул в черноту, продвигаясь всё глубже и глубже по тёмному залу. Отряд следовал за ним по пятам. Услышав о ловушках все смотрели на пол, боясь, что в них полетят стрелы или потоки пламени. Горящие кости тлели за их спинами, излучая тусклый свет. В танце пламени от факелов показался чёрный зёв прохода.

- Я могу видеть любые ловушки, - шагнул к нему вор. - Здесь их нет!

Он успел сделать ещё несколько шагов, прежде чем плиты под ним разверзлись, и игрок полетел вниз.

- А-а-а-а-а-а-а-а... Шмяк! - раздалось из ямы. Плиты закрылись.

- Девять! - выдохнул Квадратыч.

- Девять чего? - хлопала глазами Лирика, бледная от услышанного.

- Он летел вниз девять секунд, - пояснил Квадратыч.

«Чувствую с ними будет ещё порядочно проблем» - добавил он про себя.

- Интересно, он разбился? - задала вопрос «школьница».

- Судя по всему, что его ник исчез из списка членов группы, и выскочило сообщение о смерти, то да, - резюмировал Квадратыч.

- Может пойдём назад, - ухватилась она за руку Квадратыча. - Снаружи поохотимся на зайчиков?

- Пол часа шли! И что бы всё прахом? Никогда! Все за мной! - он вырвался из её объятий и, обойдя ловушку, скрылся в чёрном проходе.

«Энмэй слишком популярна, и туда лезут все, кому не лень. Такие люди, как эти игроки никогда не должны играть в такие игры. Даже я постоянно забываю, что вокруг меня всё не настоящее. Но я чувствую этот мир, и он мне кажется реальностью».

Коридор, где мог идти только один человек, окончился и в свете факела Квадратыч увидел ещё одну ловушку. В брусчатке отчётливо виднелись две каменные плиты.

- Здесь есть вторая ловушка в метре от входа, - сообщил он идущим за спиной игрокам.

Обойдя её, он осмотрелся. Факел уже догорал и рассыпался красными искрами, тлеющими в медленном полёте. У других игроков факелы сгорели ещё быстрее, и их выкинули. Игроки находились в продолговатой комнате, где по обе стороны от

прохода из пола выпирали каменные саркофаги.

«А вот и монстры!» - подумал Квадратыч.

- Здесь есть кто-нибудь? - крикнула Ванилька. Эхо принесло ей в ответ собственный голос.

- Не шуми! - зашипел на неё маг Огня.

Квадратыч присмотрелся, не замечая никакого движения.

- Вперёд! - Ануи поднял над головой меч и побежал к центру зала.

В этот момент факел Квадратыча погас.

Всё погрузилось в темноту, только маленький дух света, висевший возле Ванильки, защищал ближайшее пространство от тьмы. В этот момент послышался скрежет сдвигаемых плит саркофагов, и на каменный пол обрушились тяжёлые крышки.

Из ближайших к игрокам двух саркофагов поднялись скелеты, облачённые в видавшую виды кожаную броню.

- Живые! - проговорил один из них.

- Они хотят забрать наше богатство.

- Они поплатятся за то, что потревожили наш сон.

- Умри! - Ануи набросился скелета, выступавшего из темноты, и она поглотила его. Другие игроки видели только искры, летящие от их перекрещенных мечей.

- Помогите ему! - завизжала Лирика, вцепившись в красный рукав мага.

- Отцепись, дура! - заорал он. - Ты мешаешь мне прицеливаться.

- Надо бежать! - школьница исчезла в пасти прохода.

- Настало время для меня! - ведьмочка подняла метлу над головой, а затем села на неё и взлетела под потолок. - Теперь они меня не достанут.

Квадратыч достал из инвентаря меч, решив попробовать атаковать им.

- Помогите! - заорал Ануи, вокруг него в темноте сгрудилось несколько скелетов.

- «Огненный шар!» - наконец-то сотворил заклинание маг, и запустил его вперёд. Он полетел в кучу врагов, окруживших упавшего на пол мастера меча. Шар разорвал одного скелета и поджёг остальных.

- Целитель! Целитель! - лежащий на полу Ануи, тянул руку к Ванильке. - Помоги!

- Я туда не пойду! - ответила та, сложив руки на груди.

Продолговатый зал хорошо осветился, и девять скелетов набросились на игроков.

Квадратыч занес меч, эльфийка завизжала, пробуя стрелять. Но она выстрелила раньше, чем подняла лук, и стрела улетела в

пол, отскочив от каменной плитки.

«Ну и придурки! - думал Квадратыч, смотря на разворачивающее вокруг него действо. - Небось кроме зайцев они никого серьёзнее даже не видели на картинках».

Перед ним вылетело сообщение.

Оповещение группы.

Игрок Ирэн покинула группу, убежав из подземелья.

За дезертирство участника боевой дух группы падает на 3 очка и теперь равен 0.

Квадратыч смотрел на приближающегося скелета.

- Держите их, мне нужно время, чтобы сотворить заклятие! - кричал маг, в правой руке которого рождался огненный шар.

- Целитель, целитель! - вытянул перед собой руку, умирающий Ануи.

«Эх, была не была! - Квадратыч рванулся вперёд. - Посмотрим, на что годны купленные доспехи!»

Он бросился в центр врагов, и стал рубить их навесом. В него тоже летели мечи, снижая его здоровье. Там, куда они попадали появлялась лёгкая боль, а полоска здоровья медленно ползла вниз.

Один скелет развалился, затем - другой, после - третий.

- Я готов! - за спиной грянул голос мага.

Квадратыч отскочил в сторону, и в шесть оставшихся скелетов, полетел огненный шар. Два из них порвало взрывом огня. Их кости разлетелись по каменному полу, а мечи со звоном упали вниз и исчезли. Увы, не все трофеи оставались лежать на своих местах... Если бы в игре можно было забирать всю экипировку убитых врагов, то добыча металлов в шахтах была бы просто бесполезным занятием. Особенно если учитывать, что подземелья возобновлялись заново каждый день.

Квадратыч подбежал к оставшимся скелетам и раздолбал их мечом. У него осталось ещё половина здоровья.

«Да, я один бы прекрасно справился бы со всем подземельем!»

- Целитель! - застонал Ануи.

- Сейчас! - Ванилька подошла к нему и села на корточки. - Исцеление! - из её маленьких рук полился белый свет, и раны на мечнике начали затягиваться.

- И меня не забудь, - Квадратыч начал собирать трофеи. К нему присоединился маг.

- Почему ты так долго! - мастер мечей взлетел на ноги, и тут к нему подбежала эльфийка, зажав его в крепкие объятия.

- Ты живой, я так этому рада!

К Квадратычу подошла Ванилька. От её рук полился белый свет, и полоска здоровья начала медленно повышаться, лёгкая боль исчезла.

- Квадр, а ты не плохой боец.

- А ты не плохой целитель.

Ведьма спустилась вниз.

- Простите ребятки, я ничем не могу вам помочь, ведь единственное моё заклинание, это призыв фамильяра.

«Так на кой хрен, ты идёшь в подземелье! - про себя прокричал Квадратыч. - Дура с метлой!»

- Что будет впереди? - спросил Квадратыч мечника.

- Я слышал от «Меня здесь нет», что в конце будет босс десятого уровня.

- И всё? - рассмеялся маг. - Мы его сделаем, как Тузик грелку.

«Не всё так просто, - нахмурил лоб Квадратыч. - Уровни монстров отличаются от уровней игроков. Монстр десятого уровня, по силе приблизительно как игрок двадцатого».

Здоровье Квадратыча полностью восстановилась.

- Вперёд! - он двинулся дальше.

Миновав ещё одну ловушку, отряд двинулся в тёмный туннель. Благодаря Ванильке, которая шла прямо за ним и её духу света, Квадратыч мог хоть что-то видеть перед собой. Первое, что он отметил, когда вошёл в следующий зал, это то, что перед проходом нет ловушки. Когда остальные игроки вошли туда же, в темноте кто-то щёлкнул пальцами. Вокруг них загорелись факелы, висящие на стенах, а перед ними из темноты показался сидящий на троне скелет.

- Рад приветствовать вас в своей гробнице, смертные, - рассмеялся он. На мертвеце виднелись ржавые доспехи и шлем без забрала. - Я барон Эденберг.

- Очень приятно, ваша милость, - поклонился игрок. - Я Квадратыч.

- Приятно видеть, что еще сохранились обходительные люди, - усмехнулся барон.

Боковым зрением Квадратыч увидел, как в руке мага рождается огненный шар.

- Вообще, ваша милость, мы пришли чтобы забрать ваши сокровища, - перешёл к делу Квадратыч.

- Я ожидал этого! - скелет выхватил меч и метнул его в мага, решившего бросить огненный шар. Маг в красном рухнул на спину, и шар взорвался в его руке. Через несколько секунд его тело исчезло и выскочила табличка о гибели члена группы. На каменном полу остался только железный меч. Эльфийка

взвизгнула и спряталась за спину своему парню. Барон посмотрел на игроков. - Не люблю тех, кто не хочет драться честно. - Скелет поднялся. Кто из вас бросит мне вызов?

- Я! - вышел вперед Ануи.

- О, чёрт, - спохватился барон. - Мой меч лежит на полу. - Милая девушка в белом, не подадите его?

- Неа! - Ванилька укрылась за спину Квадратычу. - У тебя широкая спина. За ней так удобно прятаться.

- Но ладно, благородным людям не привыкать иметь дело со смердами! - барон сжал латные перчатки и начал боксировать. Ануи поднял меч и собрался нанести удар навесом, но скелет опередил его и врезал железным сапогом в промежность. Мечник издал стон и упал на пол.

В мертвеца выстрелила эльфийка, но стрела оставила только вмятину не его ржавых доспехах.

- Надо сваливать, - резюмировала ведьмочка. - Нам его не взять.

Квадратыч схватил лежащий на полу железный меч и, вооружившись двумя мечами, набросился на барона.

- Дзынь! - сказали мечи, и пустой доспех загремел, как барабан.

- Ты пожалеешь, что вышел против меня! - скелет попытался атаковать лицо Квадратыча, но тот увеличил дистанцию и кулаки мертвеца не смогли его достичь.

«Основная слабость скелетов, это маленькая масса, - размышлял Квадратыч. - Надо воспользоваться именно этим!»

Он отбросил оба меча.

- Люблю честный бой! - размахнулся кулаками скелет.

Ванилька тем временем начала лечить Ануи, на которого удар скелета наложил временный паралич.

«Интересно, удастся ли это сделать!» - Квадратыч ждал, когда барон ударит кулаком, и в удобный момент, схватил врага за вытянутую руку. - Сейчас!»

Он дёрнул скелета и, тот, потеряв равновесие, упал. Квадратыч потащил его по полу, а потом упёршись обеими ногами, придал его телу центробежное ускорение.

- Что ты творишь? - орал скелет, вращаясь вокруг игрока.

Костяная рука с хрустом оторвалась, и мертвец разбился о стену. Грохот полых доспехов прогремел по подземному залу. Ануи подбежал к месту падений и попытался разрубить мечом череп.

Скелет наклонил голову, и меч ударился о ржавый наплечник.

- Негодяи! - прокричал барон. - Вы ответите за это!

Он попытался встать, но при ударе о стену у мертвеца отлетели обе ноги, и осталась одна рука.

Ануи срубил череп, и тот покатился по плиткам пола.

- До свиданье, ваша милость! - Квадратыч с размаху наступил на него железным сапогом. Череп с хрустом разломался.

Поздравляем, вы зачистили подземелье «Гробница барона Эдельберга».

Ваша слава повышается на 1.

Получен новый уровень.

***

Квадратыч шёл по торговой улице Абрихольда, рассматривая маленькие магазинчики. За троном в подземелье стоял пустой гроб. Всё что они нашли в подземном зале, так это кошелёк барона с десятью золотыми, его меч и ржавые доспехи. Золотые поделили на пополам: половина ушла Квадратычу за вклад в победу, половина всем остальным. Так же Квадратыч на правах активного участника забрал себе и меч барона. А железные доспехи барона, достались Ануи.

В его списки друзей появилась Ванильные мечты. Квадратыч подумал, что целительница ему ещё пригодиться.

Пройдя по переулку, игрок вышел на улицу, где располагались дома гильдий. Многие из них только искали своих покупателей. Навстречу ему шла Элея. Когда они поравнялись, она заметила.

- Придурок!

- И я ещё оказался виноватым! - выкрикнул Квадратыч.

- Естественно, зачем стал таким уродом! - она хмыкнула носом и пошла дальше.

А Квадратыч подумал, что на сегодня хватит приключений.

Глава 4

Солнце приближалось к полудню, нагревая московские проспекты. Жара наполнила улицы мегаполиса, прогоняя суетливых прохожих в прохладны фойе зданий, кондиционируемые салоны вагонов струнных линий, летящих над дорогами по узким рельсам, и автомобилей.

У подъезда тридцатиэтажного дома на удобной скамейке сидел Иван, уставившись в планшет.

Вот уже больше двух часов он ожидал здесь одного человека, который даже не догадывался о его существовании. Он снял здесь квартиру, чтобы без труда попадать за ограду жилого комплекса, и иногда приезжал, подежурить у подъезда, но всё было тщетно. Он так его не встретил.

Иван уже собирался уезжать, утомлённый жарой и атмосферой мегаполиса, как его внимание привлекли голоса девушек. Он бросил на них беглый взгляд и затем вернулся к планшету.

Хоть вся его внешность показывала безразличие к окружающему миру, но сердце в груди бешено колотилось. Одна из девушек - оказалось его младшей сестрой.

Десять лет назад судьба их разлучила, и они стали чужими людьми.

Юлия о нём и не вспоминала, по крайней мере так думал Иван. В этом году ей исполнилось семнадцать, и она окончила школу. Не смотря на перемены во внешности, косметику и дорогие бренды, Ивану хватило лёгкого взгляда, чтобы понять, что это она.

Маленькая девочка в одежде с рынка, облик которой долго хранился в его памяти, превратилась в фигуристую девушку из обеспеченной семьи.

«Наверняка, она вспоминает своё прошлое, как страшный сон!» - думал, когда они прошли мимо него.

- Давай потом пройдёмся по магазинам? - предложила Юлии подружка, когда они остановились возле подъезда.

- Не могу, - ответила сестра Ивана. Её русые кудряшки, лежали на спине собранные в хвост.

- Почему? - хлопала глазами подруга - такая же кудрявая шатенка, её волосы, не смотря на жару, лежали распущенные на плечах.

- Вчера я купила виртуальную капсулу и зарегистрировалась

в Энмэй.

- Надо же! - усмехнулась подруга. - И где начала?

Из-за поднявшейся шумихи вокруг виртуальной реальности и вселенной NMAY, с которой в мире могли сравниться только два проекта, даже люди, никогда не бывавшие в ней, прилично знали географию виртуальной вселенной из-за того, что периодически та или иная знаменитость отправлялась на подвиги в игру.

- В городке Абрихольд, - бросила Юлия. Сердце Ивана сжалось в голове пролетела мысль - «Длань судьбы!».

- Не слышала о таком, - пожала плечами подруга.

- Раса «хвосты», ник Эния, - продолжала Юлия.

- Надо же, но что тебя туда привело?

- Просто посмотрела как-то новостную передачу на игровом канале и мне понравилось.

- Может и мне попробовать? - пожала плечами шатенка.

- Начинай, тогда будем качаться вместе!

- Созвонимся.

- Пока, - и Юлия пошла к подъезду.

«Да такого просто не может быть! - это совпадение казалось Ивану ещё более невероятным, чем его способность угадывать судьбу ценных бумаг на фондовом рынке. - Опять судьба...»

Погружённый в размышления, он вышел за ограду жилого комплекса и, пройдя несколько кварталов, подошёл к подземной парковке.

Спускаться туда было лень, и он просто надавил на кнопку на брелке. Меньше чем через минуту рядом остановилась его красная машина с атомным двигателем. В ярких солнечных лучах покрытие корпуса из полимеров углерода переливалось, привлекая внимание прохожих.

Длинная дверь поднялась вверх, и Иван погрузился в машину.

Мей, свесив ноги, сидела на приборном щитке. С её ростом пятнадцать сантиметров она спокойно могла ходить по всей приборной панели. Из-за яркого света голограмма сильно поблекла.

- Куда поедем?

- Домой, - бросил Иван. Суперкар отъехал от тротуара и влился в поток машин.

А Иван погрузился в мучительные размышления.

«Я не могу просто так взять и вернуться. Не потому, что не хочу. Если я просто вернусь, то стану для сестры обычным источником ресурсов. Никто не прогонит богатого братца, но и любить не будет, - думал он. За десять лет она даже не открывала его страницу в социальной сети, хотя он регулярно заходил, в

надежде того, что сестра попытается его разыскать. Но тщетно. Перед ним опять предстало прошлое. - Это судьба, что я увидел её сегодня. Такая же, как и десять лет назад, когда дочь дядьки одногодка Юлии погибла. Именно это повлияло на его решения, когда умерли наши родители - они её усыновили. Хотя до этого на протяжении семи лет даже не звонили нам. А мне было семнадцать, и я убежал, - именно тогда Иван совершил свой главный жизненный выбор - уехал из Москвы в неизведанные дали севера. После смерти родителей, ему оставалась совсем немного до совершеннолетия, и даже, если бы он не пошёл в приют, куда его должны были поместить, то он всё равно бы не смог нормально существовать в столице. Остаться там значило бы начать жизнь на стартовых условиях куда более худших, чем у коренных жителей. Работать, чтобы банально оплатить арендное жильё. Но самое главное, там он бы постоянно встречался с той жизнью, частью которой он мог стать, не разорись его отец. Он бы непременно встречал своих родственников или друзей далёкого прошлого, которые в отличие от него так и остались хозяевами жизни. Они по-прежнему остались в седле успеха, выливающегося высокими доходами. Он бы ненавидел их, а теперь просто презирает. - Тот выбор был правильным. Я бросил выживание в столице и принялся выживать в тайге.

Дядька и его жена дурные люди, уверен они даже и не вспоминают обо мне, и если и вспоминают, то только в негативном ключе. Я уверен, что они думают, что я уже давно умер.

Плохо то, что мы с сестрой разные люди. Мы мыслим совсем по-другому. Когда я жил в землянке я понял, что в городской жизни много шелухи, тысячи самых ненужных вещей, которые теряют всякую цену, когда человек остаётся один.

Она привыкла тратить своё время на бутики и бренды, на походы по бесконечным супермаркетам. Впрочем, если смотреть на жизнь, как на потребление ресурсов, то это единственно правильное её использование».

Иван размышлял на подобные темы, пока машина не привезла его домой.

***

Как только Квадратыч появился в игре, он тут же побежал на главную площадь, где собирались игроки. При его появлении, видевшие его в первый раз, новички дружно заржали, уничтожая свою удачу.

Квадратыч пролетел взглядом по игрокам, и пришёл к выводу, что «хвостов» там практически не было.

В NMAY раса «хвосты» являлась людьми, у которых был

животные хвост и ушки. В зависимости от животного они получали различные бонусы. Но были у них и недостатки, в виде более медленной прокачки магии и ремесел, большего расхода энергии на заклинания и другие связанные с их частично животной природой.

Поскольку во всех доступных для начала игры королевствах власти относились весьма прохладно к «хвостам», и их не могли посвятить в рыцари, или дать им титул, то игроки начинали ими только в свободных городах.

«Пойду заберу заказанные доспехи», - подумал Квадратыч и пошёл к кузнице. Городок был недавно открыт первооткрывателями, так что недвижимость ещё не успела подскочить настолько, чтобы её могли купить только прокачанные игроки. Посему один не очень хороший кузнец уже закрепился здесь, приобретя в собственность кузницу.

Войдя в помещение обычного на вид магазина, Квадратыч уставился на стоящие у витрины доспехи. При их виде он рассмеялся, схватившись за живот.

«И бывают же чудики, заказывающие себе такое! - он смотрел на доспех, предназначенный для человека среднего роста. Шлем напоминал огромное перевернутое ведро с забралом на петлях, открывающимся как печная дверка. Шлем был несколько большим и нелепым, что казалось, что доспех сделан для человека с огромной головой. Мало того, на доспех был навешан чёрный плащ с красной подкладкой. - Ну сделал я себе квадратную голову, может какой-то чудик сделал себе голову, похожую на перевернутое ведро?»

Дверь, ведущая в кузницу, открылась и показался гном.

- О, здравствуйте!

- Где мои доспехи?

- Вы на них смотрите! - подошёл гном. - Моя лучшая работа! Вчера весь день на них убил.

- Но, что со шлемом? - посмотрел на бородатого карлика Квадратыч. - У меня квадратная голова, но никак не коническая!

- Просто у меня для шлема не было лекал, - пожал плечами гном. - Поэтому я использовал лекалы от железного ведра. Забыл купить их в королевстве Астрион, когда уезжал оттуда.

- Нет, я не могу забрать такой доспех! - поднял ладони Квадратыч.

- Деньги я возвращать не буду, так что доспех ваш! - усмехнулся гном. - Я свою работу выполнил.

Перед Квадратычем вылетела табличка.

Выполнен заказ на изготовление стальной брони.

Предоплата 120 золотых. Уплачено 100% стоимости.

Заказ исполнен кузнецом Умелые руки.

Стальная броня с ведрообразным шлемом.

Прочность 1000/1000

Защита: 50

Не эффективна против дробящего оружия.

Магических эффектов и улучшений не имеет.

Квадратыч нажал кнопку «Забрать», и доспехи исчезли, оставив пустой манекен. Надев их через инвентарь, он вышел на улицу. Из-за большого расстояние глазниц от глаз, у него был мизерный угол обзора. Мало того, доспехи издавали ужасный шум.

- Нет, сменить экипировку, - и он опять очутился в сюртуке. - Лучше пока похожу так.

На перекрестке ему навстречу вышло милое создание - хорошенькая блондинка с вьющимися волосами, поверх которых торчали белые ушки лисы. Из-за красных штанов, напоминавших юбку виднелся пушистый хвост белого цвета. Шёлковая блузка обнажала тонкие плечи, а из-за красного пояса торчала прямая катана в лакированных ножнах с нарисованными лепестками сакуры, на ручке меча весели белые шарики на нитке. Девушка смотрела на серую собачку с огромными ушами, сидящую у неё на руках. Над незнакомкой ник - Эния.

Не обратив никакого внимания на стоящего Квадратыча, она прошла мимо него, погруженная в свои мысли.

«Судя по всему, она прилично вложилась в инвентарь, - вздыхал он. - Да уж денег не жалеет. Хотя по мне покупать в игре вещи за реальные деньги, значит убить весь интерес игрового процесса и обесценить игровые достижения. Но судя по размерам аукциона и оборотам денег, которые тратят игроки, покупая игровые предметы, так думаю только я».

Для некоторых игроков NMAY был лишь заработком средств. Продавая редкие предметы через аукцион, они получали исправный доход. Для многих же наоборот - местом где они развлекались и тратили деньги.

- Пойду качаться! - Квадратыч побежал к городским воротам.

***

Квадратыч в доспехах бежал по лесу. Деревья тенями проносились рядом с ним, гибкие ветки густого кустарника стучали по доспехам. Из-за маленького угла обзора, он видел только пятачок земли перед собой. Доспехи лязгали, и он понимал, что сейчас его хорошо слышат те, кого он не видит. Из-за бега с нагрузкой, за двадцать минут полоска энергии упала на треть, а дыхание никогда не поднималось даже до половины.

«Надо нагружать тело, иначе не прокачаю выносливость.

Конечно можно тратить на неё очки уровня, но лучше прокачивать её саму по себе» - думал он.

Чем выше был параметр выносливости, тем меньше энергии и дыхания затрачивалось на каждое действо.

Ломясь через заросли кустов, Квадратыч достал оба меча и принялся прорубать себе путь. Он уже отошёл на пять километров от города, поэтому рассчитывал встретить здесь противника посильнее.

Рядом послышался треск ломаемых кустов.

«Медведь!» - облизнулся Квадратыч и свернул туда.

Выбежав из кустарника, он увидел высоченную волосатую ногу - четырёхметровый великан ломился сквозь заросли. В правой руке он держал огромную дубину, левой придерживал у плеча оленя.

Увидев, идущего к нему Квадратыча, он занёс дубину и врезал ей по его огромному шлему. Перевернутое ведро согнулось гармошкой, и латник рухнул в кусты. А великан пошёл дальше.

Вы оглушены.

Виднелась надпись, окружённая размытым миром. Под ней шли цифры обратного отсчёта, которые вскоре иссякли.

Размытие исчезло, и Квадратыч поднялся. Полоска здоровья стояла на половине, и сняв сплющенный шлем, игрок принялся перевязывать квадратную голову.

Навык «Перевязка» повышен до третьего уровня!

Табличка исчезла сама собой, и Квадратыч поднялся, смотря на шлем, похожий на гармошку. Отправив его в инвентарь, он взял мечи.

- Смена экипировки - обычная.

На Квадратыче вместо доспехов появились камзол и штаны, и он поднялся и побежал по следам великана.

Найти их не составило особого труда. Для этого был даже не нужен навык «Следопыт», которым обладали охотники и путешественники. Великан оставлял за собой помятую землю, поломанные кусты и вырванные ветки.

Спустя десять минут Квадратыч дошёл до его логова. На поляне, окруженной валунами и поломанным деревьями горел высокий костёр. Рядом росли ели, образуя по краям настоящий бурелом.

Великан сидел в центре поляны у костра и нанизывал на вертел убитого оленя, с которого только что снял шкуру.

«Я не уходил далеко от города, по тому здесь не должно быть слишком сильных противников!» - подумал Квадратыч, смотря на великана.

Гигант аппетитно облизывался, смотря на оленью тушу.

«Даже со скелетом можно было бы поговорить, а этот вообще не разговаривает, только махает дубиной!»

Осмотрев его логово, Квадратыч начал искать глазами оружие великана и увидел его стоящим недалеко от высокого камня. Пригибаясь к земле и прячась за деревьями, игрок бесшумно подходил к огромной дубине. За ней в нескольких метрах спиной к Квадратычу сидел великан, глотая слюну. Ветер разносил запах горелого мяса, которое вращал на вертеле гигант.

Когда Квадратыч подошёл совсем близко к дубине, за камнем он увидел валявшийся возле костра труп. На мертвеце виднелась перекинутая через плечо сумка. Игрок подошёл к дубине и поднял её на руке, ощутив её вес - не менее двадцати килограмм. Подняв её над головой двумя руками, держа на ладонях, он двинулся вперёд.

Великан развернулся. Его простое лицо резко изменилось. Оно покраснело, а зубы заблестели в оскале. В этот момент Квадратыч бросил дубину в костёр. Она упала на оленью тушу, сбрасывая её в огонь, и лежавшие шалашом поленья разлетелись в стороны, выпадая из очага, окружённого обугленными камнями.

Великан, увидев летящую в огонь дубину, повернулся к очагу и потянулся за своим оружием. Языки пламени обхватили его ветхую набедренную повязку, и он заорал от боли. Бросив вытащенную из огня дубину, он начал прыгать и бить повязку руками, пытаясь сбить с неё огонь. В это время Квадратыч забрал у трупа сумку, сразу отправившуюся в инвентарь.

Смотря на усилия великана по тушению пожара на набедренной повязке и его рёву - потому, что огонь добрался до самого ценного, что у него есть, Квадратыч поднял, валяющийся рядом, тонкий ствол вырванного дерева.

Огонь уже потух, и от истлевшей повязки повалил дым. По покрасневшим и вылезшим из орбит глазам великана, можно было сразу понять какие муки он испытывает, и в каком бешенстве находится.

В этот момент Квадратыч с разбега толкнул его корневищем дерева. Гигант хотел броситься к нему и оторвал ногу от земли, но от удара центр тяжести сместился, и великан спиной завалился в костёр.

- А-а-а-а-а-а-а! - прогремел его вой над лесом. Великан выпрыгнул оттуда и понёсся за убегавшим игроком. Вокруг логова валялись кучи выкорчеванных деревьев, через которые перепрыгивал Квадратыч. Тяжёлые шаги за его спиной прервались грохотом падения, и очередным рёвом великана - гигант зацепился ногой за ствол.

Квадратыч не стал дожидаться пока тот опять поднимется и отступал, делая круг к костру. Он пожалел, что у него сейчас нет лопаты, но с помощью обеих мечей и сапог, выкинул из очага длинные поленья горящих дров и толкнул каждое из них остриём меча, придав им начальное ускорение. Они покатились от кострища навстречу великану.

- У-я-я! - заорал монстр, когда наступил на одно полено босой ногой.

Квадратыч побежал за стоящие камни, а великан бросился его догонять, по дороге подняв свою дубину.

«Интересно, а много у него здоровья?» - думал Квадратыч, смотря как его полоска дыхания стремиться к нулю. Когда она окончиться, то приключение завершиться его смертью.

Великан вырвался из-за камня махая дубиной во все стороны. Увидев, остановившегося у леса, Квадратыча, он побежал к нему, свирепо ревя.

Вернув оба меча в ножны, Квадратыч посмотрел на его огромную пасть. В это время он извлёк из инвентаря кочан капусты.

Великан занёс дубину и издал свирепый рёв, заставивший взлететь птиц по всей округе. Они вспорхнули вверх, поднимаясь над лесом облаком. В этот момент, большой кочан капусты влетел в его огромную пасть.

Красные глаза полезли на грязный лоб, и великан выпустил дубину из рук - он подавился.

Став на четвереньки, он хотел откашляться. Но в это мгновение два клинка опустились на его кучерявую голову, нанося один удар за другим.

Когда гигант выплюнул кочан, то рухнул замертво, от удара Квадратыча. Из него из него высыпался мерцающий предмет.

Квадратыч, тяжело дыша, упал на землю. Перед ним светилось сообщение.

Победа над великаном Бездумным проглотом.

Дикий великан поселился возле города Абрихольда и досаждает жителям. Мало того, что этот гигант опустошал охотничьи угодья, он ещё представлял опасность для ягодников и грибников. Однако, теперь он повержен храбрым искателем приключений Квадратычем.

Во время боя вы ввели противника в бешенство, лишив его возможности принимать разумные решения. Этот гиганта погиб бесчестно, сражаясь с хитрым противником. Душа его жаждет отмщения. При виде, вас в следующий раз любой гигант сразу впадёт в ярость и не успокоится пока не убьёт.

Расположения гигантов: -50.

За данный подвиг вы получаете 3 единицы славы.

Так же расположение простых людей в Абрихольде повышается на 1.

Сложность битвы 3.7

Получен новый уровень.

«Один монстр - один уровень! - усмехнулся Квадратыч. - Жаль испортил кочан и шлем. А я только купил новые доспехи».

Он поднял выпавший трофей.

Амулет прожорливого великана с волшебным хрусталём.

Грубый амулет из меди сделан безо всякого искусства и умения. Однако, волшебный хрусталь в нём позволяет хранить чары.

+20% к аппетиту.

Квадратыч смотрел на прозрачный кристалл в грубой оправе и вздыхал.

- Ерунда!

Он принялся грызть морковку, поднимая уровень энергии и утоляя нагрянувший голод. Желание качаться на великанах пропало. Вспомнив про сумку, он достал её из инвентаря и начал в ней копошиться.

Там лежали бумажные пакеты. Квадратыч смотрел на них, читая адреса доставки. Все они предназначались министрам Абрихольда. Один из пакетов выглядел приличнее остальных из-за более плотной бумаги. На нём стояла надпись.

«Лично королю Абрихольда Клавдию Энбургу VII»

- К королю меня никто не пустит... - выдохнул Квадратыч. - А этот конверт наверняка станет началом задания, как минимум третьего, а может быть даже пятого уровня сложности. Скорее всего оно серьёзно повлияет на судьбу города. Отдавать кому-нибудь другому я его не хочу. Посему остаётся только одно! - поросячьи глазки заблестели.

Квадратыч сорвал печать и вытащил несколько листов бумаги. Он впился в них глазами и принялся читать донесение. Изучив бумаги, он спрятал найденные вещи в инвентарь. Потом перед ним вылетела табличка.

Вы вскрыли секретный документ, предназначенный для короля Абрихольда - Клавдия Энбурга VII. Если власти Абрихольда узнают об этом, то их расположение уменьшиться на 100 очков. Сведения, содержащиеся в этом документе, могут повлиять на жизнь города Абрихольда.

В секретном документе говорилось о том, что орки готовят нападение на город в ближайшие три месяца. Поскольку в игре месяц длился всего семь дней, то это было весьма скоро. В бумаге сообщалось, что наступавших будет примерно тридцать тысяч. В

самом городе было не более семи тысяч солдат и сотни магов.

«Им не победить! - усмехнулся Квадратыч и пошёл прочь.

Абрихольд с юга граничил с королевством Астрион, с востока - с королевством Кисарг, на западе стояли гномьи горы, а север делили земли хоббитов и орков. Благодаря такому большому обилию различных соседей в будущем здесь намечалась неплохая политическая игра.

Идя по чаще Квадратыч услышал голоса.

Игроки, не привыкшие ходить по лесу, говорили во весь голос. Затаившись в густых кустах, Квадратыч подслушал их речь.

- Скоро будет его логово?

- Сейчас!

- Ты точно умеешь обращаться с картой?

- Да, не спеши! Найдем мы великана.

- Жаль здесь нет навигатора!

- Может быть его уже кто-то грохнул и забрал квестовый предмет?

- Задание свежее сегодняшнее. Да и более-менее высокоуровневые игроки охотятся подальше. Здесь всё ещё зона новичков. Так что всё будет путём! Новички не пойдут на великана.

Подождав, когда они уйдут подальше, Квадратыч поспешил в город.

***

Горн уже начал тухнуть, и жара в заднем помещении кузницы стала уменьшаться. Гном-кузнец стёр пот с лица и замер напротив своего творения. Затаив дыхание, он смотрел на предмет, который только что сделали его руки. В маленьких глазах кузнеца сияла радость. Затем раздался хохот, и гном, брызжа слюной, начал ржать во всё горло.

Кубический шлем, лежащий перед ним на столе, вызывал в нём только такие эмоции. Его так же обрадовало то, что, работая над ним, он повысил кузнечное ремесло до тридцать второго уровня. После того, как Квадратыч ушёл, кузнец Умелые руки решил попрактиковаться, и из-под его молотка вышло новое творение, на которое его вдохновил последний клиент.

Зазвенел звонок - кто-то вошёл в магазин. Умелые руки побежал в передний зал.

Там стоял НИП - гном-купец, приехавший вчера в Абрихольд из Данмра.

- Приветствую, кузнец! - обратился он.

- Приветствую, Двалин-два кошеля, - кивнул Умелые руки.

- Я уезжаю, - купец сразу же перешел к делу. - Может есть что-нибудь новенькое? А то я здесь не сумел набрать достаточно

товаров.

- Сейчас! - Умелые руки выбежал из торгового зала в кузницу и вернулся со шлемом.

Поставив кубический шлем с забралом, сделанным как топочная дверца печки, на круглый столик, он отошёл от своего творения, смотря на реакцию купца.

- Что это? - хлопал глазами гном.

- Это шлем нового поколения! - подхватил кузнец.

- Я сразу понял, что это часть доспеха, - кивнул торговец. - В нём чувствуется что-то гномье, бросающее вызов природе, её мягким и плавным формам. Что-то совершенно новое.

- Да. Это моя последняя разработка - кубический шлем! - поднял голову кузнец.

- Я всю жизнь мечтал о таком! - выпалил торговец.

- Мало того, он сплошная инновация. Забрало, поднимающееся вверх, это прошедший век. Новое забрало должно открываться в бок! - кузнец поднял крючок на петле и открыл «печную дверцу» с глазницами. - За таким забралом будущее. Оно никогда не свалиться от тряски.

- Вот это да! Не думал, что я увижу, что-то подобное в таком захудалом городишке. Сколько он стоит?

- Сто золотых! - обрадовался кузнец. Он даже и не думал, что кто-то купит его поделку.

- Да, этот шлем стоит столько, но у меня с собой только двадцать! - выдохнул гном-купец.

«Давай, ври лучше, торгаш несчастный! - думал Умелые руки. - Я то знаю, что у тебя денег куры не клюют!»

- Помимо того, что этот предмет обладает выдающимися характеристиками для предмета своего класса, он ещё подчёркивает уникальность своего владельца. С таким шлемом его сразу все запомнят. Стильные и резкие грани куба выражают воинственный настрой, а гладкие и холодные плоскости твёрдость и непоколебимость нрава. Забрало, открывающееся в сторону, выражает не желание подчиняться общим нравам и истинную индивидуальность воина.

- Если я хорошо поищу, то может быть найду ещё десяток золотых.

- В этом шлеме скрыт истинно гномий дух - дух упорядочивания и подчинения природы. Этот шлем показывает своё превосходство над природой своей замысловатой конструкцией. Только истинный гном сможет его оценить.

- Может быть найдётся еще десяток золотых, но не больше.

- Но знаешь, что в нём самое главное? - Умелые руки посмотрел в глаза гному-купцу.

- Что?

- То, что этот шлем уникальный! Ни у кого кроме тебя больше не будет такого! Ты будешь первым, кто купит его у меня.

- Может быть я смогу найти пятьдесят золотых, но не больше!

- Отлично, продано! - радовался кузнец, отдавая шлем купцу.

Когда он ушёл, он тут же взял лист металла и принялся гвоздём размечать выкройку для своего нового творения.

***

Квадратыч летел по лесу. Гибкие ветки кустов били его по лицу, но он не сбавлял темп. За спиной слышались тяжёлая поступь кабаньих копыт и грозное дыхание. Воздух прорезало разъярённое хрюканье - кабаны приближались.

На выходе из лесу Квадратыч встретил огромного коричневого кабана. Решив не упускать лишнюю возможность поднабраться опыта, он напал на него и с трудом убил. Огромный, как бык, кабан упал на прошлогодние листья и из него выпали два сияющих клыка. Игрок подобрал трофей и хотел было идти дальше, как из кустов вылетели три товарища зверя.

После смерти кабана Квадратыч получил ещё один уровень, достигнув четырнадцатого уровня. Однако оптимизма в борьбе это не прибавляло. Поскольку, если бы он сейчас даже просто остановился, то кабаны бы его просто растоптали. Дерясь с первым противником, он каждый раз уклонялся от его атаки с разбега, прыгая перед самым его носом. Благодаря огромной массе кабан не мог резко менять направления и пролетал мимо, получая удар меча в коричневый бок.

Но теперь так не выйдет. Полоска дыхания подходила к концу, и Квадратыч, думал, где принять бой.

Между деревьев показался огромный дуб.

«Что-то знакомое» - пронеслось в голове игрока, и он вспомнил карьер троглодитов. Когда он подходил к карьеру, то заметил это дерево.

Перед тем как спускаться, Квадратыч исследовал окрестности карьера, замечая его устройство. И теперь он точно знал, что недалеко отсюда расположилась его отвесная стена, закрытая со стороны леса кустарниками.

Гигантские кабаны дышали игроку в спину. Квадратыч свернул и, нырнув в густые кусты, остановился. Прямо перед ним разверзлась пропасть карьера. Сбавив скорость, он спрыгнул вниз.

Раздавив кусты, туда выбежали огромные кабаны. При виде пропасти, они вонзили острые копыта в землю, сдирая дёрн и вырывая траву, но бесполезно - инерция тянула их вперёд, и они полетели в песчаный карьер с белыми камнями. Их тяжёлые коричневые туши упали на него дно, хрустя костями.

Получен новый уровень

Квадратыч висел на толстом корне, торчащем из земли прямо под травяным настилом. Подтянувшись, он залез на склон и сел у раздавленных кабанами кустов.

- Всё же хорошо знать местность! - улыбнулся он.

Спустившись по пологому склону, он забрал трофеи и направился в город.

Глава 5

Как только Квадратыч вошёл в игру он тут же решил изучить персонажа. Тем более что идти он никуда особо не хотел. Да и с серого неба вот-вот мог полить дождь.

- Показать характеристики персонажа.

Перед ним выскочила полупрозрачная простыня текста.

Персонаж: Квадратыч.

Уровень: 15

Специальность: нет

Параметры.

Здоровье: 132

Энергия: 107 000

Дыхание: 512

Характеристики.

Сила: 23

Ловкость: 15

Выносливость: 12

Живучесть: 11

Интеллект: 10

Мудрость: 12

Харизма: 10

Характеристики взаимодействия с миром.

Слава: 105

Расположение властей Абрихольда: 0

Расположение интеллигенции Абрихольда: 0

Расположение простых людей Абрихольда: 1

Удача: 12

Умения и их уровни.

Ношение лёгких доспехов: 2

Ношение тяжёлых доспехов: 2

Владение оружием: 5

Владение топором: 3

Владение мечом: 7

Перевязка: 3

Стихийная магия (Огонь) 1

Торговля: 1

Искусство любви: 3

Квадратыч долго смотрел на цифры, читая описания различных умений.

Здоровья повысилось совсем немного. Поскольку в NMAY за

каждый уровень вначале добавляли только по две единицы здоровья. Только начиная с двенадцатого уровня добавляли по три. Так по мере роста каждый новый уровень с определённой ступени добавлял всё больше и больше здоровье.

Однако, как бы не было одинаково здоровье у двух разных персонажей, параметр «Живучесть» отвечал за отъём его при уроне. Чем выше был это параметр, тем меньше красной полоски сносил удар.

Пятнадцатый уровень!

Нужно принять решение насчёт специальности. Квадратыч вздохнул, он надеялся получить какую-нибудь уникальную специальность, которая была бы ему по душе. Но не вышло. Качаться без специальности было не целесообразно. Были такие игроки, но они как правило не достигали больших успехов в игре.

Принятие специальности позволяло значительно ускорить прокачку и стать сильнее на поле битвы. Хотя неправильная специальность, не соответствующая стилю игры, наоборот могла тормозить процесс.

Квадратыч знал, что магом он точно не будет. Он выбрал стихию Огня, и теперь ему могла быть полностью доступна только эта магия. Поскольку магия Огня отличалась мощными атакующими заклинаниями с самого начала, то многие игроки, желающие прокачать боевого мага выбирали именно её. Но маг на начальных этапах был слишком слаб, и в случае засады не смог бы себя защитить. Нужно было бы качаться с кем-нибудь в группе, что Квадратыч не очень любил. Он предпочитал быть свободным от какой-либо одной стратегии и действовать по обстоятельствам.

Можно было бы взять любую боевую специальность. Особенно хорошие бонусы к атаке давали те, которые были заточены под одно конкретное оружие, как «Мастер мечей». После этого прокачивать другое оружие просто бы не имело смысла.

Однако опять же, Квадратыч предпочитал действовать по обстоятельствам. Если нужны мечи, то нужно работать мечами, а там, где была работа для копья - нужно именно оно.

Посему он отбросил узкие специальности.

Он вздохнул и закрыл окно характеристик.

«Как можно назвать человека, который в семнадцать лет отправился в тайгу? - вспомнил он себя. - Безумец или авантюрист? Пойду в гильдию путешественников».

Он добрался до прилепленного в переулке трёхэтажного здания раньше, чем пошёл дождь. В отличии от гильдии бойцов или башни магов занимавшие большие здания, здесь уже в холле чувствовалась теснота.

- Приветствую тебя странник! - подошёл к нему НИП-старик.

- Здравствуйте!

- Что тебя привело к нам? - он посмотрел на квадратное лицо игрока.

- Как вы думаете?

- Ты хочешь получить одну из специальностей приключенцев! - улыбнулся старик, потирая рука об руку.

- Вы догадались! - кивнул Квадратыч.

- Отлично! - глаза старика загорелись. - В этом городе не жалуют приключенцев. Авантюристы и путешественники не особенно сейчас популярны. Даже такая специальность как охотник в этом городе совсем не пользуется спросом. - Идём за мной.

Они поднялись на второй этаж по деревянной лестнице и вошли в большую комнату, захламленную барахлом. На длинном столе там лежала куча карт, а на стенах висели разные диковинки, вроде шлемов из перьев и длиннющих трубок для курения.

- Итак, кем же ты хочешь стать? - спросил его старик. - Охотником?

Перед Квадратычем вылетело окно с описанием класса.

- Или может быть путешественником?

Вылетело ещё одно окно. Этот класс тоже имел навык следопыта - можно было подсвечивать следы.

- Или авантюристом?

Квадратыч внимательно посмотрел на вылетевшее окно.

Авантюрист - идеальный класс для того, кто привык действовать по обстоятельствам и воевать тем, чем придётся. Для тех, кого съедает жажда приключений и поиск сокровищ, кто не может долго сидеть на одном месте и не полагается на других. Тому, кому слишком скучно служить одному лорду или одной стране. Тому, кому безразличны титулы и хорошие места в городах. Тому нет ничего лучше, как стать авантюристом.

Авантюрист идеальная специальность как для одиночек, так и для тек кто любит путешествовать с компанией. Она даёт много бонусов, но и имеет определённые недостатки, связанные с социальной жизнью. Но основная сила авантюриста в удаче - боги покровительствуют искателям.

Бонусы.

Все умения, связанные с оружием, кроме доспехов, а также с перемещение по местности, будут прокачиваться быстрее на 10%.

Появятся уникальные умения: поиск ловушек, обезвреживание ловушек, путешествие, картография и кладоискатель, с бонусом к прокачке +10%.

Положительная удача. Удача никогда не упадёт ниже 30 пунктов. Исключение составляет только для убийц игроков и НИПов.

Минусы профессии.

Невозможность военной службы.

Невозможность посвящение в рыцари.

Небрежение аристократов. Исчезает при высокой славе.

Недоверие торговцев.

Мелкие нюансы специальности.

Квадратыч прочитал текст до мелких нюансов специальности. То, что он не сможет поступить на военную службу, его нисколько не волновало, да и рыцаря с квадратным лицом он тоже не мог представить. Аристократы и так к нему относятся не слишком хорошо. Да и доверие торговцев ему не особенно надо. Порассуждав, он понял, что лучше стать авантюристом, чем остаться просто никем. Самый весомый бонус этой специальности - удача.

Удачу невозможно было повышать самостоятельно, используя очки уровней, поскольку этот параметр по сути являлся милостью богов. У обычного персонажа в начале игры он равнялся нулю, но поскольку Квадратычу боги NMAY проявляли особое внимание, его стартовый параметр был значительно выше, чем у других игроков.

«Ни бонуса на здоровье, ни бонуса на урон! Но хоть пусть лучше будет так! Потом если выпадет специальность получше - возьму её! А так хоть пока будут появляться задания по специальности».

Он нажал на окно Авантюриста и подтвердил выбор специальности.

- Поздравляю, вы теперь авантюрист! - похлопал его старик.

- Спасибо!

- Вы сделали правильный выбор!

- Я уже пойду!

- Постойте! - подбежал к нему старик.

Такое отношение могло значить только одно - у старика было для него задание.

«Это уже хорошо! Сейчас получу первое задание по специальности»

- Слушаю!

- В молодости, я слышал, что на севере когда-то существовало древнее божество с квадратной головой. Ваша внешность напомнила мне о нём. Я уже стар и, наверное, не смогу найти храм забытого бога. Но я дам карту, и надеюсь вы сможете его найти. Если найдете опишите его мне.

Перед Квадратычем показалась табличка.

Задание «Бог с квадратной головой»

В юности Мэтью нашёл карту, указывающую на развалины древнего храма. Однако он так и не сумел попасть в те края. Из-за дел он забыл об этом и вспомнил только тогда, когда увидел человека с квадратной головой.

Условия получения: иметь необычную форму головы.

Тип задания: историческое.

Сложность: 7

Принять задание: Да/Нет.

Квадратыч принял задание.

«Он дал его из-за моей головы, а не из-за того, что я выбрал специальность авантюриста».

- Сейчас я найду карту! - старик открыл стоящий у стены сундук и принялся в нём копаться.

Скоро он достал свёрнутый рулон жёлтой бумаги.

Развернув его и посмотрев где находится Храм Квадратного бога, Квадратыч выпал в осадок. Храм находился на территории Северной империи. И путешествовать до него было не менее полутора тысяч километров.

***

Квадратыч шёл по улице и улыбался. Дождь прошёл, и влажная мостовая хлюпала под ногами.

«Повезло же мне, - думал он про себя. - Будучи пятнадцатого уровня получить задание, для выполнения которого нужна гильдия. Конечно и условия получения меня удивили - видимо оно рассчитано на уродов. Но самое главное, как переться в такую даль имея в кармане несколько золотых и пятнадцать уровней за спиной?»

Он прошёл по улице и направился к площади.

***

Небо опять прорвало, и на камни мостовой полетели новые капли. Они падали за шиворот бегущим по улице игрокам, вызывая неприятные ощущения. Кто-то достал разноцветный зонтик, а маг воздуха творил «Ауру ветра». Но все они спешили зайти в тёплые помещения, где горели огни и играла музыка.

Настало время для бардов. Поскольку игра стартовала совсем недавно - немногим больше шести месяцев назад, то все игроки спешили поучаствовать в приключениях, не обращая внимание ни на что другое. Поэтому те, кто хотел быть бардом и петь вдохновляющие песни, как правило не могли собрать большой публики.

Как и в реальной жизни, дождь в игре загнал игроков в трактиры и рестораны. Пролив минут тридцать он ненадолго

прекратился, собираясь полить снова.

Квадратыч вышел на главную площадь, где стояло всего несколько игроков, ожидая кого-то.

«Неплохо было бы пойти в какое-нибудь подземелье, но что-то не хочется куда-то тащиться в такую погоду!»

Он пошёл по брусчатке, смотря на опустевшие улицы.

В прямоугольных окнах трактира он увидел веселящихся игроков. Там за каменной стеной рекой лился пенящийся эль, и лихие компании смеялись, обсуждая недавние приключения. Парочки отправлялись наверх, продолжая свою любовную игру. Этот момент игровой жизни ничем не уступал другим приключениям. Игроки обсуждали произошедшие с ними события и хвастались достижениями в приятной атмосфере трактира.

В этот момент Квадратычу вспомнилось прошлое, когда он голодным проходил мимо ресторана. Там за стеной шла жизнь, в которой для него нет места. Там обеспеченные и приличные люди - общество, а здесь улица - место для отбросов. Он опять вспомнил то чувство отстраненности от жизни, проходящей мимо него.

«В конце концов находясь здесь я не смогу узнать исчерпывающую информацию о задании, нужно почитать о Северной империи».

Он посмотрел на серое небо и вышел из игры.

***

А в городе Альтери в королевстве Астрион стояла летняя жара. Дождь, льющий в трёхсот пятидесяти километрах севернее, не дошёл до этих благословенных земель.

В огромном городе ходили толпы НИПов и игроков, растекаясь по широким улицам между многоэтажных домов под черепичными крышами. На одной из площадей у небольшого фонтана сидели художники, рисующие на холстах.

Один из них в красном берете и камзоле казался мрачнее тучи.

Флавиус - член гильдии игроков, посвятивших себя искусству - «Рыцари красоты». Его лицо выражало душевный упадок, а кисть нервно подёргивалась в затвердевшей руке.

- Всё! - художник вскочил со стула, испугав рисовавших рядом игроков. - С меня хватит! Я ухожу!

Он сорвал холст и разбил о брусчатку его рамку, опрокинул мольберт, пнул коробку с красками, стоящую на табуретке так, что та улетела в фонтан.

Затем схватив деревянный стул за спинку, он принялся бить его о серую плитку, пока не раздолбал полностью.

После чего он разлогонился.

Игроки посмотрели на неудачливого художника, а кто-то выловил из фонтана его краски.

- Всё, с меня хватит! - Флавиус смотрел на своего персонажа в меню игры. Там художник стоял возле роскошной картины. - Удалить персонажа!

- Вы желаете удалить персонажа Флавиус?

- Да!

- Это действие будет невозможно отменить!

- Да!

- Контрольное подтверждение удаления. Поставьте цифровую подпись.

Перед ним появилась тумбочка с белым листом бумаги. Он взмахнул пером, и начался обратный отсчёт. Палец тянулся к кнопке «Отмена». Но игрок сдерживал себя.

10... 9... 8... .... 3... 2... 1... 0...

Художник в красном камзоле и берете исчез.

- Я желаю создать нового персонажа!

Флавиус по профессии художник, как-то по телевизору заметил в игровых новостях рассказ про Квадратыча.

«Я лезу из кожи вон, а на меня не обращает внимания даже последний НИП. А кто-то получает гору внимания просто создав персонажа!»

Когда художник создавал Флавиуса, в его воображении росли прекрасные игровые перспективы. Он представлял себя рисующим прекрасные картины, которые будут давать игрокам, посмотревшим на них, весомые бонусы, но в итоге ничего не вышло. Он хотел получить уникальный класс, но в гильдии художников не смог выполнить ни одного задания. Когда он пошёл собирать ингредиенты для красок, его съели волки. Пошёл искать творения мастеров древности - убили мертвецы.

Он хотел присоединиться к группе, чтобы пройти это задание вместе, но те выдвинули условия в виде предоплаты за услуги. Поскольку, по мнению большинства игроков, художник был совершенно бесполезен в группе, никто не желал принимать его просто так.

Такое положение вещей убило его ранимую душу, которая мечтала о славе и роскоши. Пускай даже не в реальности, а в игровом мире. Но ничего из этого не удалось поймать за хвост. Перед ним опять вставало непреодолимое препятствие, в виде необходимости вертеться. Ни реальный мир, ни игра не давали человеку ничего просто так. Это угнетало художника.

Но самое ужасное то, что он не мог заработать даже на бордель. Рисуя на улице, он получал сущие гроши. И виртуальный красотки так и не познали его ласковых рук. Он

пытался выстроить отношения с привлекательными девушками-НИПами, но так и не смог получить их расположение, поскольку требовалось выполнять специальные задания. На игроков он же даже не рассчитывал, поскольку их взгляд никогда не замечал сидящего в углу художника. Так жестокая виртуальная реальность лишила его такого долгожданного удовольствия.

Флавиус сгорал от зависти, видя, как воины и маги постоянно входят в двери борделя. До его ушей доносились легкие смешки девушек и их разгорячённые стоны. Это его бесило. Он проклинал всех воинов и магов и просто богатеев, кто мог себе позволить такие удовольствия. Но лучше ему от этого не становилось. Да и с учётом, того что у него едва хватало средств на расходные материалы, надеяться было не на что.

Он бы пошёл убивать монстров, но боялся контактного боя и того, что за городом кончается зона безопасности. Его спокойной мог бы убить любой другой игрок. А такого потрясения он бы просто не перенёс. Когда его загрызли волки, он не заходил в игру неделю. И только оплаченный до конца месяц аккаунт заставил его полезть в капсулу. В реальности он был немного богаче чем в игре, и плата за NMAY была самой большой статьёй расхода в его бюджете.

Жизнь художника в виртуальной реальности не удалась.

И вот перед ним стоял новый персонаж.

Это бы старик с лицом, похожим на кристалл. Его резкие грани были совершенно чужды природе. И всё в старике выглядело недобрым.

- Мазанини! - прокричал игрок его имя.

- Внимание, - сказал голос и перед бывшим Флавиусом вылетела простыня текста. - Ваш персонаж - урод. В связи в этим...

- Пропустить!

Ни в виртуальной реальности, ни в реальность художник не любил читать тексты, состоящие более чем из трёх предложений. Он считал, что искусство заключается в максимальной свободе и всякие учебники и советы - это для неудачников и бездарностей. В своей гениальности игрок не сомневался.

- Где вы желаете появиться?

- Королевство Астрион, город Альтери.

И он оказался на главной площади.

Прошло чуть больше часа, с того момента, как Флавиус покинул площадь и исчез навсегда, и Мазанини побежал на площадь художников. Однако он не стал рисовать, а просто сел на землю и начала просить милостыню у прохода.

Вначале все смеялись с его внешности, но он был рад и

такому вниманию. Раньше его просто не замечали, и просить милостыню было совершенно бесполезно. Он чувствовал себя обычным комодом, мебелью, просто стоящей в проходе. Сейчас всё изменилось - он был просто чудом, ловившим внимание людей.

Вскоре кто-то кинул ему монету, игрок после этого в удивлении замер.

- Ох надо же, у меня повысилась удача, - пробормотал он и пошёл по своим делам.

Через пол часа ему стали бросать монеты всё чаще и чаще. И он довольно смотрел, на то, как наполняются его карманы.

У игроков пошёл слух, что если пожертвовать уроду-новичку немного денег, то можно временно повысить удачу. Поэтому многие не поленились бросить уроду мелкую монету.

Вскоре Мазанини купил себе шляпу и теперь смотрел, как она наполняется летящими туда монетами. Художники смотрели на него открыв рты, им за их работу почти ничего не платили.

Целые группы игроков уходя в подземелья заходили отдать ему милостыню.

«Всю жизнь я ходил во тьме! - думал Мазанини. - Я думал, что сила в красоте. Но нет, как же я ошибался, и лишь истинный мудрец с квадратной головой понял, что сила в уродстве! Не успел я войти в игру, как ощутил всю мощь уродства! Вот это сила! Да никогда я столько не получал денег!»

Затем он купил себе краски и мольберт и принялся рисовать на холсте ужасные рожи. Из-за низкого навыка рисования, картина не могла получиться хорошей, но это его и не смущало. Он решил, раз он не может создать великолепное произведение искусства, то будет создавать что-то убогое, которое обязательно привлечёт к себе внимание своим убожеством. К нему подходили люди, бросая деньги в стоящую шляпу.

Другие художники выпали в осадок от такой несправедливости. На них никто даже и не смотрел. Их прекрасные картины, изображающие природу игроки ценили не больше распечатанного скриншота.

Продав за один золотой свою убогую картину Мазанини был на седьмом небе от счастья.

«Вот это мощь!» - думал он, начиная новую картину.

Так до вечера он нарисовал десяток картин с корявыми лицами, скалящимися в зловещих улыбках. Во время рисования он громко смеялся на подобии злодеев из детских фильмов. А иногда разражался просто гомерическим хохотом, слышным на всю площадь.

Уже было темно, и площадь с фонтаном опустела, однако

Мазанини, забыв про время, рисовал новую картину. К нему подошёл человек в чёрном плаще.

- Я хочу заказать у вас картину!

«Ура, за всё время это первый, кто у меня заказывает картину!»

Мазанини был так обрадован, что даже не спросил о награде.

- Что вы хотите, чтобы я нарисовал?

- Нарисуйте неестественное злое лицо, мечтающее уничтожить всё живое на свете. Природа ему ненавистна, и оно ненавидит саму жизнь во всех её проявлениях.

Мазанини без лишних слов принялся за дело и вскоре на холсте виднелся скалящийся чёрный прямоугольник. Нарисовав детали, он отдал картину заказчику.

- Мастерство художника весьма прискорбное, но тем не менее я доволен, - произнёс НИП.

Мазанини даже бы и не вспомнил про награду, если бы тот не сказал.

- Я видел, как ты весь день рисуешь страшные рожи и понял, что именно ты тот человек, которому я должен передать свой дар!

«Уникальная специальность!» - Мазанини затрясло от предвосхищения.

- Я художник Адского изображения, - он протянул ему руку. - Дотронься до меня, и ты получишь возможность проводить через картины зло в наш мир.

Перед Мазанини вылетело окно.

Доступна скрытая специальность - Художник адского изображения.

В древности были художники, которые способные призывать зло в наш мир, используя картины. Однако спустя столетия служители богов их полностью уничтожили. Так все считали до сих пор, но всё же дух одного из них всё ещё жив.

Приняв эту специальность, вы не сможете учиться в обычной гильдии художников.

Характеристика «Понимание природы» станет недоступна для открытия и увеличения.

Вы получили уникальную характеристику «Приверженность злу».

Вы станете врагом всем светлым богам.

Вы получите уникальное умение Создание адских картин.

Вы получите расположение созданий тьмы, ада и смерти.

Получение таких характеристик как: вера, честь, благородство, станут невозможными, и если они имеются - обнулятся и исчезнут.

Навыки, связанные с рисованием, будут прокачиваться на

10% быстрее.

Будет добавлены характеристики дурная слава и расположение сил зла.

Ваша удача упадёт до нуля, не сможет стать выше этого числа, и будут потеряны все благословения богов.

Требования для персонажа: быть уродливым, нарисовать более десяти картин с уродливыми существами.

- Да! - Мазанини пожал его руку и на тыльной стороне его ладони появился чёрный знак. Его собеседник исчез вместе с купленной картиной. А художник собрал мольберт и прокричал на всю площадь! - Ура! Наконец-то! Я смог!

Посмотрев сколько времени, он понял, что все его товарищи сейчас сидят в гильдии. Поскольку он испытывал сильную потребность поделиться с ними радостью и показать каким крутыми он стал, художник побежал в трущобы, где располагалась их гильдия.

В старом покосившему бараке был их общий дом - гильдия «Рыцари красоты». Все игроки там являлись никуда не спешащими неудачниками. Они сидели в игре допоздна и обладали уймой свободного времени. Игра и реальность для них ужа стала едина - и там и там они умудрились стать никем.

Мазанини принялся стучать в дырявую дверь.

- Кого-это принесли черти! - на его стук пошёл скульптор - Тенорио.

Открыв дверь, он посмотрел на Мазанини и перед ним выскочила табличка.

Вы только что посмотрели на нечто убогое. В результате этого ваша характеристика Искусство навсегда понижается на единицу. Больше созерцайте произведения искусства, чтобы повысить эту характеристику.

- Что! - заорал скульптор. Он то знал, с каким трудом повысил своё искусство. Поскольку в королевстве все предметы искусства находились в коллекциях у дворян, увидеть что-то стоящее было по-настоящему сложно. - Моё искусство! - завизжал он. - Оно упало.

- Заткнись, Тенорио! - рассмеялся Мазанини.

- А ты ещё кто? Я тебя не знаю!

- Я когда-то был Флавиусом.

- Флавиус исчез из списка гильдии! - к ним подбежал бард.

- Потому что я удалил персонажа!

- Но почему, Флавиус! - закричал скульптор. - Нам было так хорошо вместе! Мы придумывали альтернативные правила для красоты, стремились создать что-то своё. Мы вместе шли к славе в этом мире! Мы могли бы стать великими! Наши имена бы

гремели по всем континентам.

- С вами это никогда бы не случилось! - рассмеялся художник. - Глупцы!

- На себя посмотри! - заорал скульптор.

- Я избрал верный путь!

Мазанини закрыл дверь и зашёл в центр зала - единственной комнаты во всём здании гильдии.

- Когда-то я был глупцом неудачником Флавиусом! - начал речь Мазанини. - Но теперь я Мазанини! Я Художник адского изображения. - он вывел характеристики персонажа и нажал на специальность. Вывелось её развёрнутое окно, и он выбрал кнопочку с множеством глаз - показать всем собравшимся.

- Что это? - смотрели все на описание специальности.

- Ты обрёл скрытую специальность!

- Как тебе это удалось?

- Не может быть!

- Я лез из кожи вон и ничего не смог получить!

Все на перебой стали спрашивать, как стать такими как он.

- Вы блуждали в темноте! Вы думали, что искусство должно нравиться людям, что оно должно быть прекрасным. Вы ошибались, в прекрасном, такие ничтожества, как вы, никогда не обгонят обычных людей. И я понял, что если нельзя создать прекрасное, я создам что-то ужасное! Я нашёл верный путь, - рассмеялся Мазанини. - Я решил идти в другом направлении, и я сделал первый шаг по нему. И что он мне принёс? Целые горы возможностей, я уже на пути к славе, в то время как вы утопаете в безвестности. И если вы хотите новую жизнь, то идите за мной. Забудьте про ваших старых персонажей, и создайте новых персонажей - уродов! Уродство - сила! Я ощутил её сегодня во всей красе! В нашем мире красота ничего не стоит. Только урод привлекает к себе внимание.

- Уродство сила! - повторили все.

Они слушали Мазанини с открытыми ртами. Для них он говорил откровения. Все они мечтали стать знаменитыми, если не в жестокой реальности, то хотя бы в виртуальность мире. Но виртуальный мир был так же жесток. Что они не пытались сделать, слава так и не желала к ним приходить. Но теперь у них появился шанс прославиться, не прилагая никаких усилий. И они не желали его упускать.

Гильдия была передана Мазанини, а все остальные персонажи исчезли. Так окончилась жизнь гильдии «Рыцари красоты». В её здании долго гремел безумный хохот её нового главы.

Ночь сияла звёздами над огромным городом. На набережных стояли влюбленные парочки, и никто из них не догадывался, что

в мир пришло нечто зловещее. Они мило щебетали, обмениваясь поцелуями и наслаждаясь ночной прохладой.

Дул лёгкий ветерок, и королевство видело седьмой сон, готовясь к новому дню.

***

До ушей Ивана долетала музыка. Он повернулся на бок, смотря на стену землянки. Хоть она играла довольно далеко, но он ощущал себя брошенным.

Где-то в ста пятидесяти метрах от него веселяться люди, так как он больше никогда не сможет веселиться. Поскольку знает, что веселье не настоящее. Что как только человек становиться беден его друзья исчезают, как опавшие листья под потоком ветра.

Ветер подует, и всё исчезнет. Он опять останется один.

Этот опыт он получил в детстве. Когда ему было десять лет отец разорился. Всё исчезло, как по мановению волшебной палочки: богатства, друзья и многочисленный родственники. Отец постоянно обещал исправить положение, но ничего не выходило. Казалось, что сам мир был против его обогащения, и всё что делал Иван это бесконечно обвинял отца в сложившихся делах.

До этого его жизнь была другой, он лежал в шезлонге на Гаваях, но судьба ногой столкнула его в ледяную прорубь. Они разорились, потеряли дом, съехали на съёмную квартиру. У него родилась сестра, а его многочисленные родственники даже и не вспомнили о их семье. С исчезновением богатств всё исчезло. Люди, долгое время составлявшие часть их круга общения, быстро дистанцировались от них. Отец Ивана так и не смог ничего исправить. Попытка открыть новый бизнес не принесла ничего кроме множества долгов, которые он постоянно выплачивал.

Все заработанные деньги уходили на них, и их даже не успевали подержать в руках.

Тогда Иван усвоил главную истину мира: «Для человека другой человек лишь ресурс, если он не может его использовать, то он ему не нужен. Как пчела летит к мёду, так и люди окружают того, от кого могут что-то получить. Всё что делается, делается ради обладания ресурсами».

Их семья ютилась в съёмной квартире дома с социальным жильём. После банкротства Иван лишь шесть месяцев поучился в элитной школе и с радостью покинул её, поскольку чувствовал себя там чужим. Старое общество исторгло его. В новой школе всем было плевать на посещаемость, и кое-как учась можно было переходить из класса в класс.

Вся жизнь Иван тратилась на компьютерные игры. Он уверовал, что ничего хорошего в ней не произойдёт, пока отец вновь не станет богатым. Посему он играл в онлайн игры, смотрел фильмы и аниме, лишь бы только дистанцироваться от опостылевшей ему реальности. В его сознании засела истина - жизнь без денег бессмысленна. К счастью, он не встречал никого из прошлой жизни, но он знал, какая прекрасная и роскошная у них жизнь, и это лишало его душевного равновесия.

Шли годы, но ничего не менялось, основные заработанные деньги уходили, оставаясь лишь на еду. Отец постарел, а постоянная его работа не могла даже прокормить семью.

Иван проклинал жизнь и завидовал прошлым друзьям их семьи. У многих их родственников дела пошли в гору, и теперь они стали хозяевами жизни. Но никто из тех, кому помогал его отец даже и не вспоминали о их семье.

Ивану казалось, что невидимая рука, торчащая из изнанки мира, отсекает любую возможность на возвращение к прошлой жизни. Позже он на самом деле уверовал, что это судьба - непреклонная сила, ломающая все их планы. И эта судьба против него, она что-то задумала. Она уничтожит его. Оставит в грязи в бесцветном мире серых коробок социального жилья, где люди пьянствуют от пособия к пособию.

Ивану было семнадцать, наступала весна - в их семью пришёл праздник: отец наконец-то рассчитался с долгами. Вылезая из-за компьютера Иван, надеялся на возвращение лучшей жизни. Одно он знал наверняка - теперь денег станет больше. Ещё один шаг, совершенный его отцом, и их семья опять будет на плаву. Но после получения аттестата случилось несчастье - оба родителя Ивана погибли в автомобильной аварии - их старый бюджетный автомобиль сложился в гармошку от столкновения с премиальным внедорожником. Из ниоткуда появился дядька, у которого недавно погибла дочь. Он усыновил семилетнюю Юлию.

Аренда съемной квартиры окончилась, и Иван решил бежать из столицы. Как можно дальше, туда где ничто не будет напоминать о его прежней жизни. Как-то раз ему попадался фильм, про отшельника, живущего в тайге возле Магадана, и он решил попробовать повторить его путь. Терять было совершенно нечего и на последние деньги купив несколько книг по выживанию и необходимые вещи, Иван залез на поезд везущий скот на дальний восток. Он был убеждён, что если покинет столицу, то сможет уйти от судьбы. Убежать от неё. Убежать от общества, от тех людей, которые его окружают. Он решил, что если судьба отсекает его пути к богатству, то он в свою очередь будет презирать его. Он изменит свои стремления и желания, он

больше не будет тем, кто ждёт от моря погоды. Он пойдёт тем путём, который выберет сам. Он уйдёт от цивилизации, и если не погибнет, то по крайней мере будет жить, не смотря на прошлое. Так началась его новая жизнь.

Глава 6

Иван сидел за письменным столом в рабочем кабинете, на плоском дисплее, висящем на стене, шла новостная передача по миру NMAY. Сенсацией дневного выпуска стало выполнение задания седьмого уровне гильдией «Алые клинки». Дневные выпуски вела другая, незнакомая Ивану, ведущая и он сделал жест поднятой рукой - захлопнул ладонь, и телевизор выключился.

Вчера он уже достаточно изучил материалов касающегося Эди - центрального континента NMAY. С запуска игры уже прошло пол года, но не смотря на обилие игроков, на нём ещё оставалось много белых пятен. А север континента был особенно малоисследован. Игроков привлекала южная конфедерация свободных городов, а Северная империя была слишком малоинтересна для новичков.

Сделав выводы, Иван понял, что выполнение задания нужно отложить до лучших времён, либо привлечь к нему более серьёзных игроков. А делать этого он очень не хотел. Идти же одному было явным безумием, поскольку ему придётся столкнуться с высокоуровневыми монстрами, явно сложными для новичка.

Пока основной целью являлась его сестра, и он не хотел уходить слишком далеко.

***

На главной площади Абрихольда сегодня было немноголюдно: кроме тройки новичков, набиравших фляги в городском фонтане, там стояло всего несколько игроков. По голубому небу над маленьким городом плыли белые облака, и ничто не напоминало о том, что вчера его заливал дождь. Влага уже давно испарилась, оставив сырые следы лишь в тёмных подворотнях.

Квадратыч пробежался по главной площади.

- Квадр! - окрикнул его знакомый голос.

Он обернулся и увидел на дороге, идущей к городским воротам, телегу. На ней стоял облачённый в кожаные доспехи Ануи и махал рукой. Квадратыч подбежал к нему.

- Что такое?

- Вот нашёл задание на усмирение оборзевшего деревенского мага, - пояснил мастер мечей. - Не хочешь присоединиться?

- А от кого задание? - уточнил авантюрист.

- От крестьянина, - сидящая на телеге Лирика повернулась к крестьянину на козлах.

- Я, пожалуй, откажусь, - выдохнул Квадратыч, вспоминая прошлое подземелье.

«От меня одного будет больше пользы, чем от всего их отряда».

- А нам можно? - до его ушей долетел певучий голос девушки.

- Конечно! - кивнул Ануи.

Квадратыч обернулся, к телеге подошла Эния с собачкой и подружкой - девушкой с длинными синими волосами, одетой в сине-белое платье. Потому, что она в руках сжимала белоснежный жезл, Квадратыч догадался, что она волшебница.

«Выходит теперь это задание отличная возможность поболтать с сестрой!»

- Я передумал! - обернулся Квадратыч к Ануи.

Присмотревшись к нему девушки захихикали.

Квадратыч прекрасно понимал, что на задание данное крестьянином мало кто согласиться. Об этом часто писали на форумах игры. Крестьяне народ небогатый - деньги у них водились небольшие. Поэтому рассчитывать на то, что они озолотят было бесполезно. А высокое расположение в маленькой деревушке, куда возможно больше никогда и не попадёшь ничего не значило. Конечно, можно было надеяться на то, что крестьяне расскажут о тайном подземелье поблизости деревни или дадут древний артефакт, ведущий к сложному заданию, но это было слишком призрачно. Всё что они могли дать сразу - это продукты, ради которых никто не желал идти куда-то и что-то делать.

Но из-за охоты новичков зайчатина в Абрихольде ничего не стоила, и её можно было бы купить для питания, если бы она не портилась, как морковка или капуста. Но она требовала жарки, а значит времени. Да и чтобы хранить её нужно было раскошелиться на кристалл с холодильной магией. А он здесь стоил немало, поскольку прокачанных навыков чародейства ни у кого не было, кроме разве что у магов-НИПов.

- О чём ты думал, когда создавал персонажа? - отсмеявшись спросила его Эния.

- О том, чтобы меня не воспринимали слишком серьёзно, - рассмеялся Квадратыч. - Иногда хочется быть попроще!

- Не настолько же, - хихикнула его сестра.

- Будь проще, и люди к тебе потянуться, - процитировал чью-то мысль авантюрист.

- Эгей? - к нему подошёл маг в алой мантии. - Помнишь меня?

- Да, тебя убил скелет, метнув меч.

- Куда собираетесь?

- Едем спасать крестьян от оборзевшего мага, - ответил Ануи.

- А маг то какой? - поинтересовался новый игрок.

- Огня.

- Тогда я в деле, - улыбнулся он. - Я кстати - Кохэй. - представился он девушкам. - Уровень четырнадцать, стихийный маг Огня.

- Эния, заклинатель духа полярной лисы, седьмой уровень, - помахала ручкой блондинка с лисьими ушками.

- Риана, волшебница, пятый уровень, - представился подружка Энии с синими волосами.

- Теперь нас шестеро, можно ехать, - резюмировал Ануи.

- Привет! - к ним подбежала знакомая ведьма.

- Только тебя нам для полного счастья и не хватало, - Квадратыч бросил взгляд на её одежду. Всё чёрное: мини-юбка, чулки, блузка, шляпа и плащ. В руке метла, на плече фамильяр - сова. Всё остальное осталось как прежде: милое личико, обрамлённое чёрными волосами, пышные груди и белая кожа.

- Куда собрались?

- В деревню.

- Я с вами!

- Тогда поехали! -начал беспокоиться Ануи. Чем больше в походе участвовало людей, тем меньше была доля каждого из них. Если бы содралось слишком много народу, то в конце концов бы завязался спор о том, почему им так мало досталось.

Игроки залезли в телегу, и крестьянин ударил вожжами по бокам пегой лошади, и та потянула её на восток к городским воротам.

- Ты хоть какого уровня? - спросил ведьму Квадратыч.

- Чулки ночи, двенадцатый уровень ведьма, - ответила она.

Маленькая серая собачонка с огромными ушами бежала за телегой, и никто не обращал на неё внимания.

- Чей пылесос? - посмотрела на неё ведьма.

- Мой, - улыбнулась Эния. Пылесосами называли питомцев, собирающих выпавшие трофеи.

- Такой милый.

Вскоре они выехали из города и по грунтовой дороге направились к лесу через луг, заполненный кроликами.

- Я бы хотела отправится в путешествие! - заметила Эния, смотря на голубое небо. - Сидеть в городе слишком скучно.

- Я бы тоже! - кивнула Лирика. - Мне уже надоело в этом маленьком городке. Здесь слишком скучно и мало приключений.

Обычно игроки, серьёзно задумывающиеся над игрой, стартовали как правило в крупных городах, где, выполняя

задания, поднимали очки расположения. Имея много очков расположения властей, они могли рассчитывать на значительные бонусы в виде доступа к сокровищнице и тайной библиотеки, а так же на весомые награды. В маленьких городах очки расположения власти было получить проще, но и стоили они гораздо меньше и меньше давали. Всё же король и староста деревни были фигуры не сопоставимые по влиянию.

- Путешествия на начальном уровне - гиблое дело, - подключился к диалогу Кохэй. - Вначале надо зарабатывать славу и расположение властей, улучшать оружие и экипировку. По мере роста расположения будут доступны новые возможности. Надо развивать свою специальность, чтобы получить уникальные приёмы. А путешествуя ты не только ничего не заработаешь, но ещё и будешь всегда в убытке. Принося продавать трофеи в одно и тоже место со временем будешь получать бонусы. Слава и расположения будут открывать доступ к более новым и весомым заданиям. А путешественник не будет иметь таких мощных бонусов. Да и столкновение даже с несильным монстром может осложнить поход.

- Я улечу, - заметила ведьма.

- Есть много летающих монстров! - выдохнул маг.

- Но всё равно меня манит дорога приключений, посему я скорее всего останусь здесь не долго, - заметила Эния.

- Да и до тридцатого уровня, воскрешаешься сразу, - посмотрел на неё Ануи. - Так, что со смертью путешествие не замедлиться.

«Если она уйдёт, мне нужно наладить с ней связь! - думал Квадратыч. - Я не могу потерять такую возможность! Вполне вероятно, что ей скучно сидеть на одном месте, тем более, что она навряд ли будет выполнять скучные задания».

Рассуждая о путешествии, они доехали до тенистого леса, за которым вскоре показалась аккуратная деревня, окружённая полями.

Квадратыч посмотрел на широкую спину крестьянина и спросил.

- А кстати, какого уровня, ваш деревенский маг.

- Где-то около сорокового, - ответил мужик.

В телеге повисла тишина. Было слышно, как скрипят колеса, дышит лошадь, и хлопают длинными ресницами растерянные игроки.

- Так это же маг! - усмехнулся Ануи. - До него добежать, пару раз ударить, и он сыграет в ящик.

- Буду надеется на это, - выдохнул Квадратыч. - Потому, что возвращаться уже поздно.

«Маг магу рознь. - думал авантюрист. - В конце концов он может быть и сотого уровня, но не иметь ни одного боевого заклинания. Хотя это будет маловероятно. Но с системой повреждения NMAY если на нём не будет никакой мощной одежды, то его можно будет убить».

Они въехали в деревню, состоящую из маленьких домов и засаженных плодовыми деревьями участков. Квадратыч внимательно изучал постройки, отмечая пути отступления и места, где можно спрятаться. По дороге бродили куры и гуси, разбегаясь в стороны от телеги. До ушей долетело хрюканье свиней.

Маленькая деревня жила своей обыденной жизнью.

***

Элея сидела на скамейке в столовой гильдии, облокотившись на стол. Придерживая подбородок руками, она слушала скучную речь Нагибайки и Анны.

- А теперь перейдём к новичкам, - сменила тему замглавы гильдии.

- Неплохо бы набрать ещё людей, - кивнула шатенка.

- По мне от них нет никакого толку! - сжала кулаки Нагибайка. - Для них гильдия, это способ ускорения прокачки и халявы. Никакой отдачи! Нужно брать только проверенных и хорошо зарекомендовавших игроков, которые не будут убегать из первого подземелья.

Элея закрыла лицо руками, серебристые волосы упали на стол. Как долго Нагибайка будет помнить про её бегство?

- Но мне кажется, что у нас в гильдии застой. Ты когда получила последний уровень?

- Две недели назад, - отвела взгляд Нагибайка. - На восемьдесят шестом уровне это нормально.

- Если всё так и будет оставаться, то скоро мы останемся позади! - Анна сложила руки на груди. - Я тоже не уже не повышала уровень больше двух недель. Мы должны как-то оживить гильдию!

- Но ты сама знаешь, что последнее время мы были заняты организацией того, что имеем.

Дверь открылась, и в столовую вошёл гном Умелые руки.

- Где Дирэй, я хочу поговорить с ним.

Дирэй - единственный мужчина в Алой розе, по специальности божественный кузнец. Ни одна боевая гильдия не могла жить без кузница. По сему если раньше в Алую розу принимали только девушек, то для кузнеца сделали исключение. Тем более, что это был не просто кузнец, это был «Божественный кузнец». Скрытая специальность, позволявшая создавать

недолгоживущее оружие из ничего прямо на поле боя.

- А что у тебя к нему за дело? - к гному подошла Анна.

- Вот моё дело! - он извлёк из инвентаря шлем и поставил его на стол. У всех в зале открылись рты от удивления. Перед ними стоял серый куб с глазницами и дверцей.

- Что это? - хлопала длинными ресницами Нагибайка.

- Шлем!

- Игрок которому он пригодится не состоит в нашей гильдии! - усмехнулась она. - И игрок с квадратной головой никогда не будет состоять в нашей гильдии!

- Это точно! - подняла голову Элея. - Он урод, да и к тому же мужчина!

- Надо повесить знак, запрещающий приём игроков с квадратными головами, - кивнула маг Огня.

- Или может быть таких игроков уже стало много больше? - посмотрела на гнома Анна. - Неужели квадратные головы вошли в моду? - она закрыла лицо руками. - Куда катиться этот мира?

Гному Умелые руки не нравилось, когда на него смотрят сверху вниз, но когда он это понял - кузнечное ремесло уже перешагнуло двадцатый уровень и было поздно что-то менять. Но в будущем, прокачав кузнечный навык, он рассчитывал пройти задание на перерождение, которое пока что ещё не прошёл ни один игрок.

- Что такое? - в столовую вошёл Дирэй, привлечённый оживлёнными разговорами. Высокий красавец с белыми волосами, торчащими во все стороны, являлся кузнецом гильдии.

- Оцени моё новое достижение! - гном поднял кубический шлем.

- К несчастью я не твой клиент! - выдохнул Дирэй. - Или может быт ты ослеп и не видишь, что у меня нет квадратной головы?

- Квадрат это фигуру на плоскости, - поправил его гном, - объёмная фигура - куб!

- Без тебя знаю!

- Как ты думаешь, сколько стоит обычный шлем из обычного железа, сделанный обычным кузнецом, с тридцатым уровнем навыка и мизерной славой?

- Ну, максимум десять золотых, - с сочувствием посмотрел на гнома Дирэй.

- А пятьдесят не хотел! - выпалил гном.

- Пятьдесят!? - открыл рот мачо.

- Да, гном торговец купил у меня такой шлем за пятьдесят золотых, а продаст наверняка за все сто! - но тут Умелые руки оказался не прав - Дарин-два кошеля не собирался продавать

такой классный шлем.

- Да, ты шутишь!

- Нет, мой план такой. Мы вместе делаем как можно больше квадратных шлемов, и везем их продавать в Данмро, составив охрану каравана из членов гильдии!

В помещении повисла тишина - все в уме прикидывали выгоду от такого манёвра.

***

Деревенский маг показался из-за поворота на перекрестке главной улицы. Его несли на носилках два крестьянина, ещё два обслуживали: один махал опахалом, другой - нёс поднос с прохладительными напитками. Ануи достал бутылочку оранжевого цвета и выпил.

- Вот он! - крестьянин на козлах указал на старика пальцем. Телега остановилась у трактира.

- Жак! - заорал маг, багровея, - кого ты привёз?

- Бейте этого негодяя! - мужик спрыгнул с козел и побежал к трактиру.

- Сожжение! - прокричал маг и одежда на беглеце загорелась.

- Спасите! - орал он, катаясь по утоптанной земле. Скоро его страдания закончились - крестьянин умер. Обгорелый труп лежал на траве, дымясь и источая отвратительный запах горелого мяса.

«Теперь мы ещё и потеряли возможность получить награду от умершего крестьянина, - вдохнул Квадратыч. - А ведь он мог рассказать нам где тайное подземелье или скрыто сокровище».

- Поехали назад! - резюмировала Эния, но было слишком поздно.

- Эй старикан, мы пришли по твою душу! - стоя в телеге, Ануи вынул меч из ножен. Весь его план состоял в том, что нужно было втянуть своих спутников в битву раньше, чем бы они сбежали.

- Прячемся! - Квадратыч спрыгнул с телеги, за ним последовали девушки и маг Огня. Лирика натянула тетиву лука.

- Опустите носилки! - скомандовал маг, взявши длинный посох. Крестьяне опустили его на землю, и старик подошёл к телеге поближе. - Я даю вам шанс спокойно уйти и не трогать меня! - произнёс он.

- Умри! - Ануи спрыгнул на землю и бросился к старику.

В руке мага мгновенно появился огненный шар, полетевший в мастера мечей.

- «Рассекающий удар!» - Ануи разрубил шар мечом, и тот взорвался снопом искр. В этот момент в бок мага попала стрела Лирики.

- Сожжение! - крикнул он, и Ануи охватили языки пламени.

- Нет! - орал мастер мечей, катаясь по земле.

Кохэй вылез из-за телеги и угостил старика огненный шаром, от которого тот успел уклониться.

- Аура огня! - рассмеялся старик.

- Сделайте что-нибудь? - посмотрел на девушек Квадратыч.

- Он же нас сожжёт! - завизжала Чулки ночи.

- Посмотрим! - Квадратыч выбежал из-за телеги и скрылся в трактире. Маг дрался с эльфийкой. Он сократил дистанцию, достаточную для атаки.

- Сожжение! - прогремел его голос, и эльфийку охватил пылающий огонь. Она, выпрыгнув из телеги, побежала по грунтовой дороге дико визжа. Живой факел пронёсся мимо плетней и упал в грязь, распугивая кур и бродячих по деревне гусей. У эльфов стартовый параметр здоровья равнялся семидесяти единицам. Имея стихию Воздух Лирика не отличалась сопротивлением огню, поэтому погибла от одного заклинания.

В группе исчез первый игрок.

***

- Что вы творите! - орал на Квадратыча трактирщик, когда тот вытащил из-под прилавка огромную бутыль с самогоном.

- Потом я всё оплачу! - авантюрист схватил её за толстое горло и побежал к двери.

***

- Умри! - Кохэй выстрелил из-за угла трактира огненным шаром, но не попал по магу.

- «Огнемёт!» - заорал маг, вытянув вперёд правую ладонь. Из её центра полил пятнадцатиметровый поток пламени.

- Нет! - убегал в горящей мантии маг Огня. - Моя мантия! Старый придурок! Знаешь во сколько она мне обошлась?

В этот момент дверь трактира открылась и оттуда вылетел Квадратыч в сюртуке. Деревенский маг успел перевести на него огнемёт, и тот загорелся. Однако несмотря ни на что, авантюрист добежал до него и обрушил удар огромной бутылки. Толстое стекло разбилось о седую голову в красной шапочке, и мага Огня облил самогон. Благодаря огненной ауре, опалявшей противника, он мгновенно воспламенился.

Маг загорелся, корчась в пламени. Объятый огнём Квадратыч развернулся и бросился бежать назад. Здоровье стремительно падало, и уже осталось меньше одной трети.

Ветер раздувал пламя на его одежде, и здоровье упало до одной пятой. На одной десятой авантюрист перепрыгнул через плетень и упал в огромную лужу грязи, где купались свиньи. Он приметил её при проезде через деревню.

Падение здоровья остановилось. Но всё равно по телу чувствовалось неприятное жжение.

Пока маг корчился, с земли вскочил недобитый Ануи, ожидавший своего часа.

- «Стремительный удар!»

Меч влетел в бок мага.

- А-а-а! - заорал маг. Благодаря тома, что перед боем Ануи раскошелился на зелье огнезащиты, теперь у него осталось треть здоровья. Мастера мечей опалила огненная аура.

- «Огненный шар!» - маг выбросил здоровую руку, и вокруг Ануи рассыпался сноп искр. Мечник подкосился и рухнул в грязь.

- «Управление пламенем!» - старик пришёл в себя и начал колдовать заклинание. - «Молчание огня!»

Пламя на нём потухло.

Молчание огня - заклинание, позволяющее гасить любое пламя в том числе и заклинания Огня ниже уровнем, чем магия наложившего её мага. Также «Молчание огня», блокировало и огненную ауру.

- Умри! - Кохэй в обгорелой мантии выбежал из-за угла трактира и набросился на мага с посохом. Старик, несмотря на то, что был ранен мечом в бок, и судя по текущей крови у него началось кровотечение, спокойно парировал удары мага Огня.

- Отступаем! - Чулки ночи села на метлу и поднялась на максимально возможную для неё высоту - десять метров. Затем резко полетела к лесу.

Квадратыч тем временем, выкупавшись в грязи, возвращался к полю боя. У него оставалось всего двенадцать единиц здоровья и даже один удар мог стать смертельным.

В это время маг, ловко развернулся, засадил посохом по рёбрам Кохэя. Видимо когда-то давно старик умело орудовал вилами в свинарнике, и теперь это играло ему на руку. Он нанёс несколько ударом посохом по упавшему Кохэю, и тот повалился на землю. Вымазанное в грязи тело исчезло.

Но времени, что он выиграл хватило Квадратычу. Он, покопавшись в инвентаре, достал раздавленный дубиной великана железный шлем. И зайдя магу со спины, водрузил его на голову старику и пнул ногой в зад. Деревенский маг пробежался вперёд.

Маг попытался снять шлем, но одной рукой это у него не получалось. Он бросил на землю посох. Квадратыч подбежал к его оружию и, подняв, бросился бежать.

Старик освободил голову от шлема.

- «Отменить молчание огня!» - прокричал он.

В этот момент Квадратыч исчез за углом трактира. Оружие, отобранное у противников, да и у союзников тоже, нельзя было спрятать в инвентарь пока не окончиться сражение. Поэтому

Квадратычу приходилось держать посох в руке.

- Проклятье! - маг бросился за ним! - Мой бесценный посох!

Он вылетел за угол трактира и увидел, что там никого нет. Но по примятой траве, догадался, что его противник спрятался в конюшне. В руке мага загорелся огненный шар, и он подошёл к приоткрытом дверям, у которых кончались следы.

Над дверями конюшни, виднелся квадрат окна чердака, где хранилась солома. Маг открыл дверь одной рукой и заглянул внутрь. В это время на него рухнул куб соломы. Огненный шар взорвался в руке, разрывая обгоревшую мантию мага.

- А-а-а... - оборвался голос старика, и из него высыпались предметы.

Когда Квадратыч убегал, то перед дверью в конюшню, он забросил посох мага на чердак, а затем, подтянувшись на воротах, залез вверх. Сидя на чердаке, он ожидал пока к нему подойдёт маг, чтобы сбросить на него хранящуюся здесь спрессованную солому.

Поздравляем вы выполнили задание «Маг-поработитель».

Теперь, когда деревенские жители ликуют, они охотно поделятся с вами припасами и некоторыми сведеньями. Маг, угнетавший деревню, повержен, и местные девушки с радостью приголубят любого героя, если конечно же он не урод.

Сложность боя 4.1

Ваша слава повышается на 3.

Расположение людей Абрихольда повышается на 1.

Расположение жителей деревни Риндра повышается на 10.

Найдете старосту деревни, возможно для вас у него будут новые задания.

***

Когда битва с магом окончилась, умершие персонажи смогли возродиться в деревне в храме Деи - местной богини плодородия.

Поскольку они стали местными героями, то трактирщик устроил в мрачном трактирном зале пир с бесплатными угощениями.

Квадратыч сидел за длинным столом, наблюдая, как медленно растёт красная полоска здоровья. Сейчас он был похож на земляного голема - обгорелый сюртук и голову покрывал толстый слой грязи.

Все остальные, кроме Энии и Рианны, выглядели не лучше.

- Классно, - улыбалась заклинательница духа лисы. - Я получила сразу три уровня!

- А я, четыре! - улыбнулась Риана, поднимая глиняную кружку с элем.

- А я ничего! - выдохнул Кохэй. - Моя алая мантия, дающая

плюс тридцать процентов урона к заклинаниям Огня ниже десятого уровня, почти полностью уничтожена!

- Да, ладно тебе, - усмехнулся Ануи. - Когда твои заклинания станут выше десятого уровня она бы так и так стала бесполезной.

- Но я бы её мог продать, - выдохнул маг.

В NMAY в случае если игрок был в группе, но ничего не смог сделать он получал опыт. Но поскольку уровень повышался через развитие навыков, то игрок повышал те умения, которые наиболее часто использовали члены его группы, если они не были уникальными. Так Эния получила два уровня Владения оружием, уровень владения мечом и маскировки.

- А я половину опыта до шестнадцатого уровня, - заметил Квадратыч. - Надо бы разделить трофеи, - и он выложил на стол полученные от победы над магом вещи: посох, обгорелую мантию, туфли, шапочку и пояс.

- А это ценные предметы вскочил Ануи.

- Именно! - Кохэй, потянул руки к посоху. - Поэтому я возьму себе посох, поскольку выиграл для Квадратыча время.

- Надо было бить его, после того как одел на него шлем, а не убегать! - заметила эльфийка. Она уже знала все подробности битвы. Белое платье на ней висело обгоревшими лохмотьями.

- Он бы отменил «Молчание огня» и я бы сгорел после одного удара, - усмехнулся Квадратыч. - А так я убил его, не входя в зону действия магии.

- В итоге он победил, - кивнул Ануи. - Мне всё равно придётся продать эти предметы, так что давайте берите, то что хотите.

- Я возьму сапоги! - заметил Квадратыч.

- Я с Лирикой тогда возьмём мантию и шапочку, - посмотрел на остальных мечник.

- А кому пояс? -посмотрел на девушек, не участвующих в сражении, авантюрист.

- Давай тебе, - кивнула Эния. - Мне с подругой хватит и опыта.

- Как скажешь, - спрятал вещи Квадратыч. - Жаль, что Чулки Ночи сбежала. Разделила бы с нами нашу победу.

- Нам больше досталось, - выдохнул Кохэй, спрятав посох в инвентарь. - Да и дезертирство обычное явление в группах новичках.

«Типичное поведение людей, - про себя отметил Квадратыч. - Сбежать перед трудностями».

- Всё же путешествие, это классно! - выдохнула Эния. - Я бы с удовольствием куда-нибудь отправилась.

- Такое, как сейчас, в путешествии будет встречаться на каждом шагу, - поднял голову Кохэй. - Нас будут постоянно бить.

Конечно, пока мы ниже тридцатого уровня, это не будет нас сильно замедлять. Но наша боевая экипировка придёт в полною негодность! Я даже не знаю, сколько придется вложиться чтобы восстановить убитую мантию, а это путешествие. Сложное и продолжительное действие.

- Но это не круто, - посмотрела на него эльфийка. - Сидеть считать копейки, лить слёзы о какой-то ерунде. Вот недавно гильдия «Алые клинки» выполнила задание седьмого уровня, и их даже показали по телевизору.

- Мечта, - хмыкнула Риана.

- Но задание седьмого уровня нам никто не даст, - Ануи выпил немного эля. - Нужно иметь хорошее расположение властей и высокий уровень, а так же много славы. И если учесть, что такое задание можно получить только в королевстве, то в Абрихольде, где король, по сути управляет только одним городом максимум возможный уровень задания - пятый.

«Пора сделать свой ход» - пронеслось в голове у авантюриста.

- Ха-ха-ха-ха! - рассмеялся Квадратыч. Все посмотрели на него, не понимая его смеха. Он замолчал и сделал несколько жестов рукой, раздвигая видимые только ему прямоугольники окон. Он нажал на кнопку показать группе, и перед игроками высветилось сообщение.

Задание «Бог с квадратной головой»

В юности Мэтью нашёл карту, указывающую на развалины древнего храма. Однако он так и не сумел попасть в те края. Из-за дел он забыл об этом и вспомнил только тогда, когда увидел человека с квадратной головой.

Условия получения: иметь необычную форму головы.

Тип задания: историческое.

Сложность: 7

На лицах игроков начало появляться удивление: глаза лезли на лоб, рты медленно открывались, обнажая полоски белых зубов.

- Ты получил задание седьмого уровня? - заплетающимся языком произнёс Ануи.

- Да, и всё благодаря моей уникальной голове. Кому как не человеку с квадратной головой искать бога с такой же головой? - ответил ему Квадратыч.

- Да, любая среднестатистическая гильдия будет лезть из кожи вон, чтобы подключиться к такому заданию, - нагнулся Кохэй

- А карта у тебя? - спросил мечник.

- Да, - кивнул Квадратыч. - Только вот идти придётся не куда-нибудь, а в горы Северной империи. - Так что я пока решил отложить это для лучших времён.

- Зачем! - Ануи встал. - Мы легко сможем привлечь к нему любую гильдию, и вместе с ней мы отправимся туда.

После получения задания, Квадратыч внимательно изучил возможные маршруты и саму Северную империю. Эта страна пользовалась наименьшей популярностью у новичков, благодаря скудному ассортименту товаров, и малому количеству игроков, а также огромным незаселённым землям. Для старта её советовали выбирать только охотникам. Северная империя была плохо исследована игроками и для начала игры была доступна только столица.

- Ты так думаешь? - посмотрел на него Квадратыч. Он знал, что в городе ему особо многого не светило, поскольку презрение аристократии ставило крест на любой карьере. Кем бы он не начал, рано или поздно он бы упёрся в барьер, перешагнуть который могли лишь люди благородных кровей, к которым ему было приблизиться гораздо сложнее, чем любому другому игроку. Да и тратить всё время на расположение НИПов маленького городка Квадратычу было просто смешно. Посему он решил попробовать оценить горение других игроков, чтобы понять насколько их можно использовать для выполнения задания.

- Мы с лёгкостью получим расположение любой гильдии Абрихольда! - рассмеялся Ануи.

- Скоро нас покажут по телевизору! - завизжала Лирика, сжимая кулачки.

В итоге, после переговоров, вся оставшаяся группа была добавлена к выполнению задания. Завтра они решили наведаться в лучшую гильдию в Абрихольда.

Так в список друзей Квадратыча попали его сестра и её подруга.

***

Лилия - так звали хорошенькую девушку-НИПа, живущую в Альтари. Сегодня утром она ставила горшки с цветами на прилавок, стоящий возле цветочного магазина. Она бросила вперёд свой чарующий взгляд и побледнела. Горшок с цветком разбился о брусчатку.

По тротуару шефствовал новый состав гильдии «Рыцари красоты». Возглавлял его Мазанини в чёрной мантии. За ним шли все новые персонажи старых её игроков - и все конченые уроды. Прямо за художником шла Старуха Извергиль - такая страшная, что её бы испугалась сама смерть. За ней семенил низкорослый бард Клопус с лицом похожим на жопу. После него прошёл высоченный скульптор, похожий на гору, его голова в форме груши отличалась огромной пастью, который мог позавидовать любой орк, маленькими глазами и верхней частью, на которой

болталась красная беретка с символом рыцарей красоты. На белом фоне значка виднелся красный рыцарь, держащий вместо меча кисть, а вместо щита - палитру. За скульптором - Гипсочелло шли не менее выдающиеся персонажи.

Каждый из них, идя по красивой улице, наслаждался вниманием, лившемся со всех сторон. Ещё вчера их никто не замечал, а теперь на них смотрели, открыв рты, все прохожие.

Завершал процессию Дистрофик Ганс, похожий на человека-кузнечика, который в новом воплощении хотел стать рыцарем.

Члены гильдии высыпали на главную площадь города, и Мазанини крикнул.

- Ну, что? Все знаете, что делать? Действуйте-злодействуйте! - рассмеялся он. И все побежали выполнять придуманную стратегию на пути к своей славе.

Клопус пошёл на площадь бардов. Сев на ступеньки в её углу, он принялся играть на гитаре, постоянно хрюкая.

Другие барды мгновенно потеряли всё внимание слушателей, которые потекли к этому интересному барду. Их песни не шли ни в какое сравнение с хрюканьем, которое тот издавал под гитару.

Вокруг Клопуса собралась огромная толпа ржущих людей, все толкались, желая рассмотреть поближе его лицо, похожее на жопу.

А сам Клопус наслаждался вниманием. Когда он был обычным бардом никто даже не смотрел в его сторону. Его песенки находили посредственными, а игру на гитаре - дерьмовой. Но сейчас он просто купался в лучах славы. Она лилась на него со всех сторон. Набирающаяся толпа людей грела ему сердце. В шляпу постоянно летели монеты, пополняя его капиталы.

Вы собрали вокруг себя тысячу человек.

Ваша слава повышается на 10.

Клопус ликовал, продолжая хрюкать под музыку. Раньше он расшибался в лепешку, пытаясь выделаться среди других бардов, но никто не обращал на него внимания. Он был серой мышью среди таких же серых мышей. Все они мечтали, что бы на них смотрели, чтобы их слушали, чтобы ими восхищались. Но всё это не собиралось к ним приходить. Он грыз локти от отчаяния. Он думал, как подойти к славе поближе. А оказывается путь к ней был таким простым.

Внешность решает всё!

Люди вокруг него ржали, смотря на прикольного уродца. Он забавлял толпу своей идиотской внешность и хрюканьем, которое не совпадало с единственным аккордом, который он играл. Лица людей были веселы, отражая радость от прикольного

развлечения. Однако в один момент толпа замерла. Её глаза покраснели, а лица побледнели. Причиной этому мгновенному изменению стало окошко вылетевшее перед слушателями оригинального барда.

Вы на протяжении полу часа слушаете хрюканье под музыку.

От такого немудрено и отупеть.

Ваш интеллект навсегда снижается на 1.

Толпа пришла в бешенство.

- Что? - орали игроки.

- Хрюкающий ублюдок!

- Из-за тебя я потерял характеристику!

- Меня ограбили!

- Я тратил на него очки умений из новых уровней!

- Эта характеристика была так важна для меня!

- Чтобы получить это единицу я прочёл десять книг в библиотеке!

- Верни мне потраченное время, ублюдок!

- Он украл мой интеллект!

Полученная с таким трудом единица интеллекта была потеряна одновременна сразу у более чем тысячи игроков. Они пришли в ярость и бросились на Клопуса.

К несчастью в городе работала зона безопасности, поэтому один игрок не мог причинить вреда другому, не вызвав его на дуэль.

Клопус не успел понять, что произошло, как его схватили и подняли на руки. Толпа понесла его к фонтану в центре площади. Толстое тело барда с разгону полетело в воду, подняв море брызг. Он всплыл, но игроки кололи его копьями и мечами, толкая его на дно, пока мертвое тело не всплыло на поверхность.

А перед разъярёнными игроками вылетела табличка повергшее их в ужас и уныние. Они лишились десяти очков удачи на целую неделю за убийство убогого барда.

У Гипсочелло дела шли куда лучше. В укромном месте парка он нашёл статую, созерцание которой когда-то дало ему единицу искусства. Достав молоток, он принялся её калечить.

У него был подобный опыт в реальной жизни. На первом курсе в академии искусств он решил сделать селфи со статуей и когда залез на её фундамент, и развернулся, став к ней спиной, то случайной опрокинул. Статуя античной женщины с грохотом полетела на брусчатку. Зато на свой смартфон он запечатлел незабываемый момент жизни, когда его толстая задница столкнула скульптуру. Этот момент оказался переломным, и так его отчислили из академии.

Отбив статуе нос, он увидел перед собой сообщение.

Вы совершили акт вандализма.

Повредив статую, вы не только оскорбили само искусство, но и богов. Увидел такое деяние они отворачиваются от вас, лишив всех благословений ранее данных. Ваша удача становится равной 0.

Поскольку это первый акт вандализма не только в королевстве Астрион, но и во всем мире NMAY, то ваша дурная слава повышается единовременно до 100.

Бойтесь властей, если вас застукают за таким занятием, то начнётся преследование.

Ваша характеристика искусства понижается до 0.

Гипсочелло ржал во весь голос. Сколько он не корпел, а заработать столько славы не мог. Он вырубал убогие статуи и хорошо если самые лучшие давали ему по единице славы. А тут за один удар молотка он получили целую сотню! То, что слава дурная для него не имело никакого значения.

В мире NMAY игроки были слишком заняты приключением, поэтому никто из них ещё не догадался уничтожать произведения искусства.

За день он покалечил двадцать статуй. Когда-то в прошлой жизни за другого персонажа, он их трепетно отыскивал в парках и скверах. Теперь же эти знания очень ему помогли.

Так «Рыцари красоты» стали на путь к славе, уничтожая при этом эту самую красоту.

Глава 7

Квадратыч шёл по ровной мостовой. С самого утра он занимался в гильдии бойцов, осваивая новые приёмы и тратя оставшиеся деньги. Продав всё лишнее, он думал, чем заняться, поскольку до визита в гильдию оставалось прилично времени.

В этот день в игре начиналось первое июля тысяча второго года. Месяц длился тут всего семь дней, и времена года быстро сменяли друг друга.

Вспомнив про письмо, он решил его использовать. Но идти к властям совсем не хотелось и, проходя мимо храма, он решил зайти туда.

В темноте большого помещения, как и ожидалось никого не оказалось. Он подошёл к огромной статуи богини Деи сидящей на земле с колосьями в руках и перед ним вылетела табличка.

Вы посмотрели на статую богини плодородия Деи.

Огромная статуя в храме пронизана любовью к земле. Посмотрев на неё, вы получаете бонус к земледелию.

Любая работа, связанная с землёй, в течении дня будет выполняться быстрее на 30%.

Навыки, связанные с земледелием, в течении дня получат бонус к прокачке на 10%.

Квадратыч выдохнул. В этом храме навряд ли можно кого-то встретить.

«Ничего удивительного, земледельцев здесь я ещё не встречал» - подумал он и хотел развернуться и уйти, как его окрикнул старческий голос.

- Тебе что-то надобно, дитя моё?

Квадратыч увидел старого НИПа-жреца в белоснежной одежде.

- По правде сказать, я нашёл письмо, которое решил передать храму, - он подошёл к старику и отдал письмо с конвертом. НИП бегло пробежал по нему и улыбнулся.

- Ты правильно поступил сын мой. Энтрические боги благословляют тебя. Аристократы тупы и недостойны их милости. Ты правильно сделал, что передал это письмо мне. Я дам этому делу наилучший ход, - улыбнулся старик.

- Спасибо! - кивнул Квадратыч, собираясь уходить. Он понял, что от жреца ждать особо нечего.

- Постой, дитя моё, - старик положил ему руку на плечо. - За помощь нашему культу, ты получаешь особую милость - почётный

титул неофита культа Энтрических богов.

- Спасибо! - обернулся игрок.

- Теперь ты сможешь получить помощь в нашем храме.

А перед Квадратычем вылетело сообщение.

Вы получили почётный титул неофита культа Энтри.

Быть неофитом культа - значит начать путь к могуществу богов. Боги горы Энтри сильнейшие боги NMAY, их культ получил самое широкое распространение по центральному континенту.

У вас открывается характеристика «Вера».

За помощь культу ваша вера увеличивается. Поскольку это первое посещение храма, то боги особенно милостивы к сирым и убогим. Вера повышается сразу на 10 пунктов.

Расположение культа Энтри повышается на 127 единиц.

Неофит может рассчитывать на бесплатное питание, доступ в учебную библиотеку и корпуса для неофитов.

Задание «Письмо для короля» завершено.

Ваша слава увеличивается на 12 очков.

Поскольку письмо не дошло до короля, то его дальнейшая судьба остаётся на совести культа.

Квадратыч улыбнулся, всё же не зря он так сделал, и собрался уходить.

- Постой, сын мой, - проговорил жрец. - Прими подарок лично от меня. - в его старческих руках появился фанерный ящик. - Твоя внешность надорвала моё старческое сердце. По сему я хочу, чтобы ты принял от меня маленький подарок.

«Посмотрим, что там! - думал Квадратыч. - Может быть это ящик с зельем лечения? Тогда всё будет просто в шоколаде!»

Он взял ящик и, спрятав в инвентаре, посмотрел описание.

Фанерный ящик

Прочность 30/30

Содержит 200 бутылочек «Зелья принца».

«Чё это ещё за фигня? - вытаращил глаза авантюрист. - Впервые о таком слышу!»

Он развернул описания зелья.

Зелье принца.

Волшебный эликсир, созданный богами с горы Энтри. Существует легенда, будто бы на заре эпохи жил-был бедный горбун. Из-за горба и уродливого лица он не мог найти себе девушку, на что богиня красоты Эмэти подарила ему волшебный эликсир. Он превращал урода в прекрасного принца, и его действие исчезало только после близости с противоположным полом.

Горбун выпил бутылочку и превратился в прекрасного принца. Он начал ухаживать за девушкой, и вскоре она захотела

близости с ним. Но горбун помнил, что после близости чары развеяться и он станет, как и прежде, уродом. Он сопротивлялся что есть мочи, но девушка покорила его своими чарами.

После страстной ночи, он принял свой истинный облик, а девушка, увидев его, сбросилась в пропасть. Бедный горбун впал в отчаянье и последовал за ней.

Так закончилась печальная история любви горбуна и красавицы. С тех пор бутылочки эликсира принца, пылятся невостребованные на горе Энтри.

Действует только на уродов.

Не обладает стойкостью простив отмены магии.

На время действия характеристика «Обаяние» повышается на 100 единиц.

Условие прекращение - состоявшаяся близость с противоположным полом.

Квадратыч опустил голову.

«Если учесть, что в игре я такой один, то навряд ли она пригодиться кому-нибудь ещё. Это практически читерская вещь! И чего мне опять привалило? С её помощью можно будет легко поднять обаяние, если оно понадобиться для задания».

Тем временем НИП-жрец думал совсем по-другому.

«Волею богиней я должен давать этот эликсир уродам, ставшими членами культа. Как хорошо, что мне встретился хоть один! Теперь я могу спать спокойно, поскольку воля богини выполнена. Удалось избавиться от целых двухсот бутылок. Богиня будет довольна!»

Квадратыч вышел из храма и пошёл к месту сбора. Поскольку ещё оставалось прилично времени он разлогонился.

***

По широкому экрану телевизора шли игровые новости. Иван бросил взгляд на него и увидел знакомую ведущую.

- С сегодняшнего дня в NMAY для старта доступно новое королевство - Рури, - произнесла Алина Аркадьева. За её спиной появились пейзажи японского средневекового города. - Благодаря выполнению рядов заданий и открытию земель королевства, новые игроки смогут начать играть в королевстве «хвостов». Рури - первое и единственно королевство «хвостов». Кроме него до этого только «хвостам» принадлежал свободный город Рю.

На экране показали столицу этого королевства Арето. Высокие пагоды и множество японских домов с черепичными крышами заполняли огромное пространство. По улицам бродили люди с хвостами и ушами, одетые как в кимоно, так и в более современные одежды.

- Это первая точка появление на восточном континенте

Атирос, - продолжала ведущая. - До сих пор на большей части этой земли не ступала нога игрока.

Иван выключил телевизор.

«Открытие для новичков нового королевства - серьёзная тема. Наверняка на других каналах будет идти тоже самое».

Сев за компьютер, он поискал информацию об этой стране.

Системные блоки на домашних компьютерах давно ушли в прошлое. Фотонные процессоры и другие комплектующие нагревались гораздом меньше, имели меньший размер и с ними началась безоговорочная эра моноблоков. Однако, у Ивана всё же был системный блок, поскольку навороченные комплектующие занимали немного больше места.

В игре можно было при старте выбирать одну из семи рас. В зависимости от выбора расы были доступны и стартовые локации. Три королевства на центральном континенте были доступны только людям. Свободные города, вне зависимости от основной расы - любой расе. Однако свободные города всё же имели низкую безопасность прилегающих территорий, поэтому туда шли игроки, которые хотели сражаться. Игроки, использовавшие виртуальный мир NMAY для других целей, предпочитали три людских королевства.

Рури являлось национальным королевством, где могли начинать играть только «хвосты». Расположенная на юге Атироса, она граничила с севера с неизвестными землями континента, где до сих пор на всех сетевых картах стояли белые пятна. С востока от океана её отгораживала горная цепь.

Изучив новую информацию, Иван вернулся к капсуле.

***

Когда собралась вся группа, то они отправились на улицу гильдий. Естественно, гильдий было куда больше, но купить целое здание могла далеко не каждая, даже в этом городке. Большинство из них стремилось к столицам, потому, что такие места, как Абрихольд были интересны в первую очередь новичкам, желающим стать на путь приключений, не завися от одного места. Свободный город, да ещё и окружённый различными землями, давал плохие перспективы для государственной службы. А маленькая территория вокруг него означала, что за её пределами расположение властей города ничего не стоит.

Подойдя к трёхэтажному зданию «Алой розы», сделанному из белого кирпича, Квадратыч остановился. На дверях висел круглый значок запрещения. Белый круг с красной каймой перечёркивала полоса. Внутри него чернела нарисованная фигурка человека с квадратной головой.

- Что это значит? - усмехнулся Квадратыч.

- А ты становишься довольно популярным, - заметил Ануи. - Других людей с квадратной головой я не видел.

- Может быть ты им что-то сделал? - хлопала глазами эльфийка.

- Да, какая разница, - усмехнулся Квадратыч. - Я даже сюда ни разу не заходил.

- Пошли, - направился к дверям Кохэй. - В Абрихольде много разных гильдий, но только эта купила себе целый дом.

- Я слышал там одни только девушки, - продолжил Ануи. - Все, кроме кузнеца.

- Ладно, пошли! - Квадратыч отворил деревянную дверь и вошёл внутрь светлого холла.

С потолка свисала шикарная люстра, выключенная на данный момент, а у покрытых обоями стен стояли диваны.

- Вы что-то хотите? - подбежала НИП-горничная.

- Да, мы хотим встретиться с главой гильдии, - улыбнулся Квадратыч.

- Главы сейчас нет, - ответила она.

- А кто есть?

Дверь в столовую открылась, и в холл вошла Нагибайка.

- Я! Что вам надо?

Девушка покосилась на шестерых вошедших, думая, что они пришли вступать в гильдию.

- Игроков ниже тридцатого уровня даже не рассматриваем! - добавила она.

- Мы пришли по делу, - посмотрел в её чёрные глаза Квадратыч.

- Какое у вас может быть дело к нашей гильдии? - Нагибайка опёрла руки о талию.

- Историческое задание, - улыбнулся Квадратыч, сделавший несколько жестов рукой, выбирая отображение задания. И перед Нагибайкой вылетала табличка.

Задание «Бог с квадратной головой»

В древности Мэтью нашёл карту, указывающую на развалины древнего храма. Однако он так и не сумел попасть в те края. Из-за дел он забыл об этом и вспомнил только тогда, когда увидел человека с квадратной головой.

Условия получения: иметь необычную форму головы.

Тип задания: историческое.

Сложность: 7

Нагибайка прочитала её и задумалась.

В мире NMAY существовали исторические задания, связанные с прошлым. Они могли пролить свет на историю мира, дать

необычные навыки и специальности. Когда разработчики создавали мир, то была генерирована его тысячелетняя история. Во время этой генерации шли войны, и создавались королевства. Была разработана историческая программа, в соответствии с которой к тысячному году все войны прекратились, и ситуация в мире стабилизировалась. В тысячном году игровая вселенная стартовала, открывшись для игроков.

Сейчас шёл июль тысяча второго года.

Из-за того, что на данный момент между королевствами мира не было войн, и царила относительно спокойная атмосфера, сложных заданий было не так много, как того хотели игроки. Поэтому получить задание такого высокого уровня мог только игрок, или гильдия лично знакомая с главой королевства или имеющее большое количество славы.

Нагибайка сразу догадалась, что задание будет связано с квадратной головой игрока.

- Вы хотите пригласить нас к заданию?

- Да, - кивнул Квадратыч, - но есть небольшая проблема. Храм этого бога находится на севере Северной империи. Придётся пройти как минимум полторы тысячи километров.

- Проходите наверх, - она указала на лестницу. - Я скоро вызову главу гильдии.

Квадратыч улыбнулся, он был рад, что задание заинтересовало девушку.

Его группа поднялась по лестнице, и они оказались в холле второго этажа с мягкими диванами и открытыми балконными дверями.

- Что ты думаешь? - спросил его Ануи.

- Посмотрим, - улыбнулся Квадратыч. - Но пока они заинтересовались заданием.

- Это задание особенное? - посмотрела на него Эния.

- Да, - кивнул авантюрист. - Исторические задания приносят много славы, а также могут повлиять на игровой мир, открыв какие-нибудь утраченный навыки или знания. Если конечно эти задания высоких уровней. А у нас седьмой уровень, если выполнить такое задание, можно прославиться на весь мир и даже попасть в новости игрового канала.

Скоро к ним поднялась Нагибайка и Анна. Квадратыч, внимательно осмотрел новую девушку. Её одежда ничего не могла ему сказать: короткая юбка, белые чулки, блузка с большим декольте - не являлись боевым облачением. Только шпага с белоснежным эфесом, причудливыми рунами на круглой гарде, из которых иногда исходил странный свет, говорила, что её хозяйка наверняка имеет высокий уровень.

- Привет! - Анна помахала рукой, ожидавшая её группа ответила ей.

- На данный момент получить такое задание довольно большая редкость, - Нагибайка подошла к балконной двери и закрыла её.

- И оно нас крайне заинтересовало, - кивнула Анна. - Мне бы не хотелось терять время зря.

- Нам тоже, - кивнул Квадратыч, ведущий переговоры.

- В нашей гильдии не так уж и много высокоуровневых игроков, но мы можем попробовать выполнить его совместно, - улыбалась шатенка. - На время его выполнения вы станете частью нашей гильдии, и вместе мы пойдём на пути к славе.

- Но путь до этого места далёк, - вздохнул авантюрист. - Сможет ли ваша гильдия добраться так далеко?

- Думаю да, - кивнула Анна. - Тем более по пути будет проще получить новые уровни. Конечно, наверняка не все согласятся идти так далеко и тем более на север. Но, я думаю, всё же мы сможем мобилизовать прилично игроков.

- Как я понимаю, задание будет завязано на форме твоей головы? - посмотрела на Квадратыча Нагибайка.

- Вполне возможно.

- Каких вы уровней? - поинтересовалась Анна.

- Невысоких, мы совсем недавно начали играть, - выдохнул авантюрист.

- Я думала об этом, - кивнула шатенка. - Последнее время здесь стало ужасно скучно. Но чувствую сейчас всё измениться. Вступайте в гильдию, и мы сделаем это задание общегильдийским.

Перед Квадратычем вылетело окошко.

Приглашение в гильдию игроков «Алая роза».

Описание гильдии: «Алая роза», это гильдия только для нежных созданий, у которых есть шипы. Невинные овечки расцветают здесь яркими бутонами. ...

Квадратыч не стал читать дальше, а просто нажал «Принять». После чего покопался в задании и выбрал: «Предложить для выполнения гильдии». В свою очередь Анна, одобрила задание, и оно стало общегильдийским.

***

Элея шла по улице вместе с Дирэем. Мимо них проплывали витрины магазинов и безразличные прохожие. Небо алело от заката, начинался вечер.

- Зачем ты делаешь эти шлемы? - опустила голову девушка. - Ты думаешь, что Умелые руки на самом деле сможет их продать по такой цене?

- Думаю да, - кивнул беловолосый красавец. - По крайней мере попробовать стоит.

- Ты проводишь там всё время! - обиженно заметила она. Из-за этого время их встреч опять уменьшилось.

- Зато какую я получу прибыль! - он улыбнулся.

Они подошли к дверям с запрещающим знаком и, открыв их, вошли в здание гильдии. Элея пошла в столовую, где как правило тусовались остальные игроки.

Когда девушка увидела помещение с длинными столами её лицо побледнело, а глаза вылезли из орбит - она увидела Квадратыча со спины. К ней шла Нагибайка.

- Что это? - Элея тыкнула пальцем в направлении спины авантюриста.

- Разве непонятно, это наш новичок, - улыбнулась низкорослая брюнетка.

- Кто, кто? - переспросила Элея, не веря своим ушам. Ей показалось, что мир отвернулся от неё.

- Разве сложно догадаться?

- Но ты сама выступала против новичков, от них нет никакой пользы, - целительница прикрыла лицо ладонями, а затем сжала кулаки. Она заметила ещё новых игроков.

- Да, я против новичков, от которых мне нет никакой пользы, но сейчас всё по-другому, и я хочу, чтобы ты подружилось с нашими новыми членами.

- Нет, нет, невозможно! - замахала руками Элея.

- Тем более, нам с ними предстоит одно далёкое путешествие, в которое мы отправимся завтра.

- Путешествие! - глаза целительницы полезли из орбит. Она сразу же догадалась, что теперь их отношениям с Дирэем может прийти конец.

Квадратыч развернулся.

- Привет!

Элея проигнорировала его и насупилась.

- Ты конечно можешь не идти, но я уверена Дирэй обязательно пойдёт, - усмехнулась Нагибайка. Она знала, что причина вступления Элеи в гильдию был Дирэй - единственный мужчина в «Алой розе».

- Нет, нет, - пролепетала целительница. - Я пойду, я обязательно пойду.

- А сейчас, мы будем составлять план путешествия и выберем того, кто может к нам присоединиться, - Нагибайка пошла к стойке.

«Нет! - про себя прокричала Элея. Она сжала кулаки и готова была расплакаться. - Какой ещё поход! Верните Дирэя!»

Ради него она терпела ненавистные ей подземелья. Ради него она вошла в эту гильдию. Ради него она сделала ещё много вещей, о которых теперь хотела забыть!

В столовую вошла Анна.

- Я уже связалась со всеми остальными и могу сказать, что участвовать будут не многие. А всех остальных приглашаю подняться наверх.

Авантюрист вздохнул. Ожидаемый результат. Мало того, что путь далёк, так ещё и в столице Северной империи нет портала, поэтому даже после выполнения не следовало рассчитывать на быстрое возвращение. Для игроков, которые играю ради развлечения это слишком много. Вот серьёзная гильдия бы вцепилась в это задание зубами, она бы забрала его силой, уговорила бы их присоединиться. Она бы мобилизовала все силы, лучших игроков. Но ни одна серьёзная гильдия не будет сидеть в заштатном городке.

Квадратыч встал со скамьи. Сейчас из их группы с ним были только Ануи, Кохэй и Лирика. Эния и её подруга разлогонились давно, поскольку всё равно не собирались принимать участие в обсуждении деталей.

Все пошли на третий этаж в большой кабинет с длинным столом со стульями. На его стенах висели карты свободных земель, королевств Астрион, Кисорг и земель вокруг Абрихольда.

- Нам надо выработать маршрут, - Анна вошла в одну из дверей и вынесла оттуда рулон бумаги. Когда она раскатала его на столе, все увидели карту континента Эди, по форме напоминавшего вытянутую за концы букву Z. Абрихольд находился чуть выше его середины.

- Да, маршрут, это важно, - кивнул Квадратыч.

Он уже проработал все возможные маршруты. Из них доступно было только три. Первый - идти на восток через королевство Кисорг в город Тэтис, оттуда плыть на север до Ледяного моря, а затем ступить на земли Северной империи, после чего начать движение к храму. Второй - идти на запад через гномьи горы, а потом сесть на лодку и плыть до Северной империи, но уже с другой стороны континента. Третий идти по границе гномьих гор и оркских степей, а потом по границе эльфийские лесов и оркских степей до Северной империи. Поход через подземный мир, или пролёт над континентом Квадратыч не рассматривал.

- К несчастию большинство членов гильдии не могут принять участие в задании, - вздохнула Анна. - У многих их есть задания, которые требуют присутствие в городе.

«А попросту никто из них серьезно не задумывается об игре,

чтобы идти так далеко, - думал Квадратыч. - Мне уже страшно от того, с чем придётся столкнуться из-за неорганизованности игроков».

- Да ладно, нам больше достанется, - усмехнулась Нагибайка.

Квадратыч склонился над картой рассматривая нарисованные земли.

Рассматривая карту, вы повысили свой навык «Картографии» до 2 уровня.

Изучайте больше карт, чтобы повышать навык.

На более высоких уровнях будет доступно автоматическое обозначения текущего положения на карте маркером, и автоматические рисование карт.

Увидев эту табличку, Квадратыч продолжил изучать карту.

- У кого какие будут предложения? - окинула взглядом собравшихся Анна.

- У меня есть на примете три маршрута, два по морю, один по земле, - посмотрел на неё Квадратыч.

- Только не по морю! - поднял ладони Дирэй.

- Да, море не прокатит! - поддержала его Нагибайка.

- Только что пришло сообщение от нашей целительницы, - вздохнула Анна. - Она тоже не будет участвовать в походе.

«Не стоило рассчитывать на эту гильдию, - вздохнул Квадратыч. - Ни одна серьёзная гильдия не стала бы делать свою базу в таком маленьком городке».

- Как жаль, - выдохнула Нагибайка, смотря на Элею. - Но на тебя мы рассчитывать то можем.

Элея вздрогнула, смотря на Дирэя, если он согласится, то и она будет готова тащится за ним хоть на край света.

- Море не наш конёк, у нас нет сильных магов Воды, - заметил кузнец. - И против морских чудовищ, мы будем совершенно беззащитны.

- Я подумаю, - опустила голову Элея.

- Да и нам придётся покупать лодку, а не у кого нет навыков мореходства. Или ещё хуже нанимать корабль, - продолжила мысль Анна. - Так что разумнее и быстрее будет ехать по суше. Тем более, что у нас есть карета и четвёрка лошадей.

«Жаль, что единорогов нельзя запрягать, - думал Квадратыч. - Так бы мы просто долетели туда».

- Через земли орков нам точно не стоит идти, - Нагибайка подтянула к себе карту.

- Через земли эльфов, тоже, - добавил Квадратыч, получив третий уровень «Картографии». - Остаются только пограничные земли.

- Но они не совсем безопасны, - посмотрела на карту Анна.

- Зато по ним мы можем добраться без вступления на чьи-то земли, - продолжил Квадратыч. - И дороги относительно спокойны.

- И то хорошо, - кивнула Анна. - Во всяком случае потом посмотрим, что и куда ехать. Осталось понять, кто поедет с нами.

- Я и ещё пять человек, - начал Квадратыч, - это наша группа.

- От Алой розы буду я, - глава гильдии посмотрела на зама, - Нагибайка.

- Меня не забудьте, - кивнул Дирэй. - Придётся отказаться от торговли в Данмро. Надеюсь Умелые руки сможет продать шлемы без убытка.

- И тогда я тоже поеду с вами! - выдохнула Элея.

- Итого, нас уже десять, - заметила Нагибайка, - Если будет больше, то не поместимся в карете.

- Да, - кивнула Анна. - Увеличение числа путешественников, значительно повысит расходы на предприятие. Придётся покупать ещё одну карету и лошадей.

«А если учесть, что Анна и Нагибайка самые сильные члены гильдии, - думал Квадратыч, - то от остальных будет не так и много проку. Лучше пускай они зарабатывают деньги на путешествие».

Утвердив состав, они обговорили детали и решили выступить завтра. А Квадратыч ещё и изучил все карты в помещении подняв картографию до восьмого уровня.

***

В глубоком подземелье жила густая темнота, которую разгоняли факелы и магия небольшой группы игроков.

- Страж, занять позицию! - раздался приказ.

Воин в тяжёлых доспехах поднял щит. Через несколько мгновений, его окружила толпа скелета, обрушив лезвия ржавых клинков.

- Маги, в атаку!

На скелетов посыпались заклинания. Сложенная группа игроков продолжала уничтожать нажить, как из её толпы, продираясь сквозь скелетов, показался мужчина в чёрной робе с ужасным лицом.

- Пропустите, посторонитесь! - кричал он, проталкиваясь через скелетов. - Пропустите! - прошёл он мимо игроков и скрылся в темноте в направлении выхода.

- Кто это был? - хлопал глазами маг огня.

- Не знаю? - пожал плечами мечник.

- Может игрок? - предложил другой маг.

И на самом деле это был Мазанини. Используя своё родство с существами смерти, он спокойно обчищал подземелья для

низкоуровневых игроков. Преодолев свой страх, он решил действовать, и эти действия приносили ощутимые действия.

***

Иван вышел из душа и, пройдя по половику без ворса, упал на двуспальную кровать. В спальне, выполненной в стиле минимализма, кроме кровати стояли только две прикроватные тумбочки и стеклянный столик напротив ложа.

Как же хорошо упасть на кровать! Какое блаженство! После недели в землянке просто неземные ощущения. Впрочем, если бы он спал здесь каждый день, то просто бы ничего не почувствовал. Только благодаря тому, что он живёт в землянке он может ощущать всю прелесть кровати.

Но сегодня Иван решил переночевать в доме.

Лёжа на упругом матраце, он смотрел на матовый потолок. Свет четырёх ламп неярко разливался по комнате. За тонкими шторами стояла ночь, и звёздное небо местами закрывали облака.

Дверь бесшумна съехала вбок, и в комнату вошла девушка. Она - пятый андроид в доме, и поскольку Иван всё же любил иногда с кем-то поговорить, она составляла ему компанию. В этом было её предназначение.

Тело, полностью повторяющее анатомию человеческого, выглядело совершенно натурально. Она казалось человеком, когда искусственные мышцы проступали под бархатной кожей. В отличии от андроидов-горничных она была меньше ростом, и её тело не имело таких соблазнительных форм. Милое лицо, обрамлённые чёрными локонами непослушных волос, спускающихся до плеч, нравилось Ивану.

Белая блузка обнажала тонкие плечи, а чёрная мини-юбка состояла из нескольких слоёв рюша.

- Сегодня ты ночуешь в доме? - посмотрела на Ивана Элиза.

- Да, землянка надоела, - улыбнулся хозяин, смотря на потолок. - А я люблю разнообразие.

- Почему бы тебе не остаться в доме насовсем?

- Ты же знаешь, комфорт делает человека слабым, - сел на кровати Иван, она села рядом. - Стоит лишь один раз попасться в его лапы и покидать его становится всё трудней и трудней.

- Но всё же ты иногда попадаешься в его лапы?

- Только по собственному желанию.

- В этом месяце ты чаще посещал столицу.

- Но больше визитов не планируется.

Иван упал на кровать и посмотрел на потолок. Сейчас он лежит на кровати, а когда-то всё, что у него было это землянка и стопка трудов Ленина, оставшаяся после смерти деда Михея. Ивану было двадцать пять лет, когда после долгого перерыва, он

всё же решил войти в сеть.

Достав спутниковый телефон, который он приобрел после подработки в экспериментальном хозяйстве для связи с сестрой, он вошел в социальную сеть.

На следующий год после приезда в Магадан в тридцати километрах от его землянки, появилась экспериментальная ферма, куда он решил устроиться работать. Рабочих рук не хватало, и он сумел неплохо заработать за лето. Осенью, незадолго до девятнадцатилетия, он посетил Магадан, где купил себе спутниковый смартфон. Заряжая его от солнечных батарей, Иван выходил в сеть. Его сестре скоро должно было исполниться девять лет, и Иван надеялся, что когда он войдёт в социальную сеть, она ему оставит хотя бы одно сообщение. Но нет, кроме того, что она удалила его из друзей, новостей не было.

И только весной пришло единственное сообщение.

Сердце колотилось как бешеное, но он понимал, что письмо может просто оказаться спамом. Но нет. Это был не спам, кто-то хотел приобрести его участок. Дед по материнской линии оставил наследство гектар земли, в какой-то богом забытой и умершей деревни. Там был ещё и полностью развалившийся от старости дом, числящийся по паспарту как реальная недвижимость. Продать хоть за сколько-нибудь этот дом с участком не было никакой надежды, поэтому оставленный в наследство участок до сих пор числился на Иване.

Тогда Иван ещё не знал, что деревня, где располагалась его земля стала игорной зоной, и цены на участки взлетели, достигая фантастических сумм. Он связался с покупателем, и через некоторое время ему пришло ещё одно предложение. Это был единственный непроданный участок, и за него можно было получить неплохие деньги.

Иван собрал вещи и пошёл в Магадан.

После продажи, он сидел на вокзале и думал, что делать с деньгами. Он продал участок, и ему погасили просроченный платежи за земельные налог. И теперь у него на счету было чуть больше миллиона рублей. За эти деньги, он бы мог вернуться в Москву, купить квартиру, машину, и ещё прожить десять лет. Ну, а если просто умерить аппетиты, то и просто жить на проценты.

Но тут же он понял, что не проживёт ни десяти лет, ни даже пяти. Как только он вернётся туда, ему непременно захочется опять похвастаться успехом перед теми, кого он когда-то знал. Ему опять придется тратить деньги, и несомненно появятся уйма непредвиденных расходов. И однажды всё повториться вновь - он опять останется ни с чем, от него опять все отвернуться. Только ему уже будет не семнадцать лет, а тридцать, ну или в лучшем

случае, как он планировал тридцать пять. И что потом устраиваться на работу, менять образ жизни? А если денег не хватит и на столько лет? Есть ли смысл возвращаться?

И если да, то он вернётся к тому, что однажды опять всё потеряет, и эта потеря будет в десять раз болезненнее чем, то что он пережил в детстве. Поскольку тогда он был ребенком, и его гибкая психика ему помогала. Сейчас же он взрослый человек, и не хочет поступать так как поступил и раньше.

«Если это опять судьба? Если она даёт только для того, чтобы отнять? Тогда что? Что делать? Что я хочу? Я знаю наверняка только одно - я больше не хочу быть игрушкой в руках судьбы!»

Иван принял решение не возвращаться в город. Но он не любил благотворительность, поэтому отдавать полученные деньги никому не собирался. Он решил рискнуть, и открыл интернет-банкинг.

Иван думал над перспективой стать бизнесменом, открыть своё дело, но он весьма плохо ладил с людьми и к тому же мало в этом разбирался. Поэтому он решил всё проще - на все деньги он купил акции нескольких компаний. И отправился со спокойной душой в землянку.

Но спокойно прожить он сумел только лето, каждый раз, когда он заходил в сеть, то видел их бешеный рост. Компании шли в гору, стремительно завоёвывая рынки, и акции их росли в цене.

Однажды морозным осенним утром он проснулся со странным ощущением. Достав из чехла смартфон, он понял, что должен продать все акции одной из компаний, связанной с виртуальной реальностью. Несмотря на то, что они демонстрировали рост, и везде в сети были положительные прогнозы, на них был мощный спрос, он всё равно их продал.

Через неделю продажа услуги, в которой были вложены почти все капиталы компании провалились. Соответственно вместе с ними и цены на акции.

А Иван нашёл себе в землянке новое занятие.

Глава 8

День шёл к пяти часам вечера. Квадратыч сел на козлы чёрный кареты, где уже расположился Дирэй. Сзади экипажа на приделанном сундуке сидели Кохэй и Ануи, а все девушки разместились внутри.

- Ну что, отправляемся? - посмотрел на авантюриста божественный кузнец.

- Да, - кивнул Квадратыч. На нём красовались железные доспехи и шлем с закрытым забралом.

Дирэй стукнул вожжами по коричневым бокам лошадей, и карета тронулась, проехав по красивой улице. Он повернул влево и вскоре выехал на главную улицу, идущую к северным воротам.

Уютные дома полетели по сторонам, игроки, идущие по центу дороги, спешили к краю, чтобы не попасть под колёса. Квадратыч увидел на высоком балконе красивую девушку, помахавшую ему вслед.

«Видела бы она меня без доспехов, - усмехнулся он про себя, - тогда бы она точно мне не махала».

Карета приближалась к городским воротам, Квадратыч поднял голову, смотря на их арку. Она пролетела над ними и осталась за спиной. Начался луг с кроликами.

Игроки выработали план путешествия: вечером во второй половине дня, они собираются вместе, садятся в повозку и едут какое-то время. На следующий день всё будет повторяться, пока они не доедут. Время переездов планировалось от двух до четырёх часов, с расчётом выносливости коней. Отряд планировал добраться до гор с затерянным храмом за десять - пятнадцать дней.

Разогнавшись по мощёной дороге, кони влетели в смешанный лес. Деревья понеслись по сторонам, мелькая с освещенным подлеском. Квадратыч рассматривал окружение, ловя отдельные детали. Перед путешествием он купил в магазине листы бумаги и цветные карандаши. Он рассчитывал применить их для составления карт, когда навык картографии повыситься.

Дирэй задумался, не говоря ни слова. Квадратыч не желал прерывать его, хотя сидеть просто так стало скучно.

Они молчали, смотря на горизонт.

Там за бескрайними лесами лежали неизвестные для них земли.

Мощеная дорога, шириной достаточной для того, чтобы

разъехаться четырём повозкам, пролегала через леса. В одной из просек Квадратыч увидел деревню, лежащую от них в нескольких километрах. Маленькие домики, казалось, лежали под низким небом с розовыми облаками.

Через пол часа перед путешественниками показалась табличка.

Вы покинули территории свободного города Абрихольда. Его земли хоть и не богаты, но зато полны мира и спокойствия. Покинув их, вы рискуете встретить сильных существ.

Вы въехали на территорию орков. Осторожно, чем дальше от центрального тракта, тем менее безопасным будет путь.

Деревья всё ещё оставались достаточно густыми, и дорога по-прежнему летела через лес. Квадратыч надеялся на то, что она будет спокойной.

Он посмотрел вдаль, где путь скрывался за поворотом. Там их ждала неизвестность.

***

Время шло к четырём часам вечера, когда карету выкатили из безопасной зоны трактира. Квадратыч сел на козлы, рядом с ним залезла Нагибайка, успевшая поссориться с кем-то из девушек. За спиной вдалеке виднелись гномьи горы, исчезающие в легкой дымке. Справа лежали степи орков с их деревеньками вдалеке, слева - леса и равнины.

Вчера за четыре часа путешествия они преодолели около двухсот километров. Оставшись один, Квадратыч решил найти их положение на своей карте. После недолгого изучения его навык картографии повысился до девятого уровня, и вылетела табличка, что он перешел на шестнадцатый уровень.

- Ну, что все готовы? - посмотрел на соседку авантюрист и стукнул лошадей вожжами.

Коричневые кони медленно начали разгоняться.

- Вперёд! - прикрикнул на них Квадратыч, кони понеслись вскач, и карета набирала скорость.

- Эх, сколько ещё ехать! - выдохнула Нагибайка. На ней на сей раз было боевое облачение: красное платье, со вставками из атласной ткани, покрытыми золотыми узорами, из которых иногда лучился слабый свет. Низ платья, сделанный из множества белого рюша, покрывали красные треугольники и большие банты. На пальцах были атласные перчатки рубинного цвета с эмблемой пламени на тыльной стороне ладони. А множество украшений не было смысла и описывать.

Возле дороги пасся мирный бык, вдалеке виднелась группа охотящихся орков. Карета пронеслась мимо них, оставив вдалеке.

- Да, - кивнул Квадратыч, решил поддержать разговор. -

Далеко.

Он подумал, что Нагибайка села спереди, на случай нападения возможных противников. Увидев её экипировку, враги сразу же передумают.

«Верное решение! - улыбнулся Квадратыч. - Всё же они не такие дураки, думают о безопасности путешествия!»

- Короче, я разлоганюсь на два часа, - выдохнула Нагибайка. - Смотри не убей карету!

Она исчезла.

Если игрок сел на корабль или другой транспорт, то когда он выходил из игры и появлялся через некоторое время, он появлялся опять на транспорте. Таким образом можно было путешествовать, не находясь в игре. Однако если кто-то занимал его место, то он появлялся там, где это место заняли.

«И о чем они думают!» - выдохнул Квадратыч смотря за дорогой.

Справа летели степи орков с грубыми деревнями, океаном травы и оазисами растений. Помимо орков, там жили ещё и великаны, которых следовало опасаться Квадратычу.

Орки, это особенная раса. Она имела больше всего стартовых бонусов. Триста единиц здоровья, тридцать силы, пятнадцать ловкости - эти стартовые характеристики просто удивляли игроков начинающих за другие расы. Увидев их игроки, желавшие битв, сразу же их выбирали орков. Но был и у них серьёзный недостаток - тугость в обучении. Чтобы качаться им требовалась получать в два раза больше опыта, чем любой другой расе. А магия прокачивалась в три раза медленней. Мало того, любое заклинание отнимало у орков в два раза больше энергии, и творилось в два раза дольше. Впрочем, это не было проблемой, поскольку со стартовыми характеристиками в пять интеллекта и пять мудрости орк просто не мог выучить ни одного заклинания.

На низких уровнях оркам не было равных, но по мере роста, они начинали отставать не только в уровнях, но и характеристиках.

Очки характеристик в NMAY тоже имели одну особенность - энтропию. Первые десять - являлись ста процентами, и потеря одного из них вначале ослабляла характеристику на десять процентов. После десяти, каждая единица давала только пять процентов от начальной силы. Игрок с силой в тридцать на самом деле был сильнее игрока в силой десять только в два раза. После девяноста - одно очко давало только два процента от базовой силы. Поэтому персонаж с силой в двести сорок был сильнее персонажа с силой десять всего лишь в восемь раз.

Но такой системе ослабления подвергались лишь некоторые

характеристики, такие параметры, как «вера», «искусство», «обаяние», не ослабевали.

Квадратыч гнал лошадей как мог, и через пару часов они выдохлись, и он загнал карету в ближайший трактир. Слева в километре от тракта начинались высокие и таинственные эльфийские леса, и авантюрист не хотел туда соваться. Преодолев сто пятьдесят километров, он отметил, что путешествие прекрасно.

***

Кен - обычный парень. В реальности он являлся через чур скромным и слегка пугливым. В виртуальной реальности же он прекрасно себя чувствовал. Для того и существует виртуальная реальность, чтобы делать там то, что в реальности бы никогда не отважился.

Он сидел на песке на нудистском пляже, расположенном рядом с городом Альтери. Мужчины с накачанными телами смотрели на обнажённых девушек, наслаждаясь их совершенными формами. Девушки купались в прозрачных водах лесного озера. Если бы сюда попал какой-нибудь художник из древней Греции, то он наверняка бы подумал, что мужчины, лежащие на пляже, это мифические герои, а девы, резвящиеся в прохладных водах - нимфы.

Солнечные лучи жарили песок, создавая нестерпимый зной.

«Мир прекрасен! - думал Кен. - Жизнь прекрасна».

После пляжа он планировал нагрянуть в бордель. Он не был хорошим игроком, и ему приходилось охотиться на монстров, чтобы иметь хоть какие-то деньги. В отличие от обычных игроков, которые покупали себе экипировку, Кен тратился только на еду и бордель.

Птицы вспорхнули, и некоторые мужчины посмотрели в сторону кустов. Их лица побледнели, а «инструменты», «священные копья», «нефритовые молоты» и «клинки» упали.

Кен решил посмотреть, что же такое случилось и повернул голову. Его тело вздрогнуло - он никогда не видел ничего подобного. Перед ним вылетело сообщение.

Вы увидели ужасное уродство.

Созерцание прекрасного восстанавливает жизненные силы и дарует близость с богами. Уродство же потрясает человеческое естество.

Потенция будет уменьшена до нуля в течении следующих суток.

На нудистский пляж пришёл Мазанини со своими коллегами. Их обнаженные тела были настолько ужасны, что игроки предпочли бы стать свидетелями вторжения монстров, но только

не их. Больше всех выделялась Старуха Извергиль, её обвисшие телеса были так ужасны, что игроки невольно отворачивались. Совсем недавно она получила скрытый класс - «Танцовщица, испугавшая смерть» и теперь стала ещё страшнее.

«Я хочу это забыть!» - закричал про себя Кен, закрывая глаза руками.

Виртуальная реальность оказалась не такой уже и невинной.

***

Группа Квадратыча собралась пораньше, чтобы поохотиться вместе. Все они ещё были низких уровней и хотели начать прокачку как можно скорее.

Солнце давно уже перешло зенит, шёл четвертый час дня. Поскольку был четвертый день месяца, то это значило что в игре была середина Июля. Жара в степи стояла ужасная, и слабый ветер разносил воздух с ароматами трав.

Вшестером они перешли дорогу.

- Думаю, монстры будут вон там, - Квадратыч посмотрел на торчащие из земли камни, где-то в километре от игроков. Огромные булыжники шли длинной полосой, что-то тая внутри разлома.

- Что-то пустынная дорога, - оглянулась Эния.

- Это потому, что мы идём на север, - пояснил Кохэй, сжимая посох. - Вот на южных дорогах, особенно в свободных городах, там всюду люди: НИПы и игроки.

- Да, - кивнул авантюрист, - север незаслуженно забыт игроками.

- Может поохотимся на бизонов? - поинтересовался Ануи.

- Что-то мне совсем не хочется бегать! - выдохнул Квадратыч. - Орочьих деревень поблизости нету, так что можно не опасаться столкнуться с ними.

Они пошли по высокой траве. Квадратыч шёл первым, протаптывая дорожку и смотря по сторонам.

«Если первый пойду не я, то шанс попасть в неприятности возрастет десятикратно!»

- Ну и жара! - вздохнула эльфийка, сбрасывая золотые локоны с бледных плеч.

- Да, в кожаных доспехах сущий ад! - опустил голову Ануи.

- Ничего, скоро мы достигнем северной империи, и к этому времени как раз наступит осень, так что мы сумеем отлично насладиться прохладой, - Квадратыч смотрел на приближающиеся камни.

- Может мне стоит наложить благословения? - посмотрела на его спину Риана, встряхнув синими волосами.

- Вначале надо узнать, с чем нам придётся столкнуться, -

ответил ей Квадратыч.

- Я жутко волнуюсь, аж руки дрожат! - Риада сжала покрепче белый жезл. Ткань тугих перчаток натянулась, стягиваясь у ладоней.

- Не стоит волноваться, это же всего лишь игра, - повернулся к ней авантюрист.

- И тем не менее меня бьёт дрожь!

- Я тоже охочусь в первый раз на кого-то кроме кроликов! - говорила Эния, идя по протоптанной дорожке в траве.

- В любом случае, если завяжется бой, Риана, Эния - держитесь от него подальше.

- Хорошо, - кивнула заклинательница. - Но надеюсь, что мы тоже будем полезны.

- Надо эффективно использовать время охоты, - начал Кохэй.

- Ну это и так понятно, - повернулся к нему Ануи. - Зачем охотиться не эффективно?

- И то правильно, - кивнул маг Огня.

- Посмотрим, насколько мы сможем согласовать свои действия, - выдохнул Квадратыч.

В траве недалеко от него побежало прочь какое-то животное.

- Вызываю дух лисы! - крикнула Эния. Рядом с её ногами появилась белоснежная лиса, исчезнувшая в траве.

Квадратыч остановился, следы по волнующийся траве за передвижениями животных. Он давно хотел увидеть навыки Энии. Лиса быстро нагнала беглеца, завязалась борьба, а после туда побежала маленькая собачка с большими ушами, подбирать трофеи.

- Кто это был? - поинтересовался Квадратыч.

- Степной лемминг, - ответила Эния. - В инвентарь добавилось мясо и шкурка.

- Это ещё что такое? - повернулась к ней Лирика?

- Это такое животное типа хомяка, - пояснила заклинательница духа. Лиса с собачкой вернулись к ней.

- Понятно! - улыбнулась эльфийка, не смотря вперёд, она шагнула за вслед за Квадратычем. Замшевый сапожек надетый на босу ногу, наступил на серое тело змеи, голова которой взлетела из травы, и длинные клыки вонзились в сочную девичью ножку. - Аааа!

Над степью пролетел громкий визг. Сотни птиц, сидящих в траве, мгновенно взлетели, трепыхая большими крыльями. Завизжал меч, вылетающий из ножен, и Ануи убил змею.

- Нет! - визжала эльфийка. - Нет! Нет!

Через две минуты она умерла от змеиного яда.

«Да, степь не так проста, как кажется!» - подумал Квадратыч.

Лежащее на земле тело исчезло.

***

Через пол часа они продолжили с того же места. Лирика не дошла еще до тридцатого уровня, поэтому воскресла через десять минут, и ушло какое-то время, пока она добралась от стоячих камней - природного храма, до отряда.

- Пошли дальше! - выдохнул Квадратыч, и пошёл проверять дорогу. Благо на нем были железные сапоги, и он не опасался укуса змеи. Однако он прекрасно знал, что в таких местах грызунами могут быть сделаны целые подземные города, куда можно запросто провалиться, если идти не аккуратно. Дух полярной лисы продолжал работать, истребляя мелких животных, прячущихся в траве.

Наконец-то они подошли к камням. Они лежали квадратами пластинами, выпирая из земли и образуя подобие карьера. Квадратыч заметил лёгкий дымок, поднимающийся оттуда.

Стараясь не шуметь, он сменил экипировку, на обгоревший сюртук и подошёл к краю. Внизу в расщелине сидел великан, поджаривая на костре тушу. Квадратыч вернулся к отряду и переоблачился доспехи.

- Ну, что же там? - потёрла рука об руку Эния, желая приступить к охоте.

- Великан! - выдохнул Квадратыч.

- Это от двадцатого уровня, - говорил Кохэй. - У него много здоровья.

- Я смогу нанести ему достаточно урона? - посмотрел на Квадратыча Ануи.

- У тебя самый высокий из нас уровень, - посмотрел на него авантюрист. - Поэтому, думаю, что если ты будешь целиться по уязвимым местам, то урона хватит, чтобы его завалить.

- Надо напасть неожиданно! - поднял посох маг Огня. - Вначале я атакую магией.

- Магией и стрельбой, - добавил Квадратыч, смотря на эльфийку. - Хочу увидеть эльфийскую стрельбу.

- Надеюсь, я смогу попасть по нему, - кивнула эльфийка.

- Я тоже очень надеюсь, - произнёс Квадратыч.

- Постойте! - заметил Ануи. - Если мы атакуем сразу сверху, то великану понадобиться время, чтобы выйти из своего логова. Оттуда есть только два выхода.

Они стали кругом, продолжая обсуждение.

- А что делать мне? - посмотрела на авантюриста Эния. Его лицо закрывал шлем, поэтому она уже забыла как он выглядит.

- Какого уровня твой дух?

- Наверное десятого.

- Ничего! - выдохнул Квадратыч. - Если великан не туда наступит, то от твоей лисы либо собачки останется только мокрое место.

- Как жаль, а я так хотела проявить себя в сражении!

- Иди лучше охотиться?

- Может мне наложить на вас благословение? - спросила Риана.

- А какое у тебя есть? - взгляд Квадратыча обратился на девушку с синими волосами.

- «Волшебное ускорение».

- Что дает?

- Повышает скорость перемещения на пять процентов.

- Ну, давай.

- Хорошо! - кивнула волшебница.

- Так вот, - начал Квадратыч, - будем действовать так. Кохэй с Лирикой подойдут сверху и залезут на каменный гребень. А я и Ануи зайдем с разных сторон разлома, блокируя выходы. Когда Кохэй и Лирика атакуют великана, то он побежит к ним, по одному из путей. Там мы его и блокируем, уклоняясь от атак. Свободный придет на помощь занятому великану. И так с поддержкой лучника и мага мы победим его.

- Отличная идея! - поднял большой палец Ануи.

Подул легкий ветерок, принося чей-то настоявшийся запах пота.

- Ну и вонь! - заметила Эния.

- Да, - кивнул Квадратыч. - Он посмотрел на траву и увидел, что там лежит чья-то тень. Авантюрист обернулся.

В десяти метрах от них стоял великан, держа увесистую дубину. Пока они совещались о том, как поступить, он решил проверить нет ли незваных гостей и поднялся из разлома наверх.

Квадратыч увидел, как возле головы гиганта витает чёрный дух. Он влетел в огромную голову и глаза великана покраснели.

- Ааа! - заорал гигант, подняв дубину к верху.

Квадратыч вытащил оба меча.

Дух Бездумного проглота требует отмщения, вызывая ярость у своего соплеменника.

Это краткое сообщение мгновенно исчезло, а в уши врезались громкие визги эльфийки.

Великан бросился на Квадратыча, тот свернул в бок, убегая по пояс в траве. Но нога в железном сапоге неожиданно провалилась из-за обвалившегося подземного жилища грызуна. Квадратыч рухнул на живот, и успел перевалиться на спину, прежде чем увидел над собой великана, занёсшего дубину над головой.

- Ааа! - орал монстр.

В этот момент к нему подбежал Ануи, и его меч оставил красную полосу на ягодице гиганта. Четырёхметровый великан заорал и повернулся к нему.

- «Рассекающий удар!» - меч засветился и полетел, оставив на ноге ещё один разрез.

- Бдыщ! - произнесла дубина, врезаясь в мечника. Тот полетел, катясь по траве.

«У него должно быть много здоровья» - подумал Квадратыч, вскочив на ноги. Рядом с великаном просвистела стрела. - «Только не говорите мне, что она не может попасть в такую большую цель!»

- Дух волшебства, везде живущий

Даруй ты силу ускоренья.

Наполни ноги силой сущей,

Что повышает предвиженье, - читала заклинание Риана. Волшебники в отличии от магов стихий читали заклинания.

У Квадратыча вылетело окно.

Получено волшебное ускорение.

Скорость перемещения повышена на 5%

Время действия благословения 10 минут.

- «Огненный шар!» - Кохэй атаковал гиганта с ближней дистанции, не давая возможности ему увернуться от волшебного снаряда. Гигант полностью развернулся, пытаясь разбить шар дубиной. Квадратыч решил использовать этот момент и бросился на него. Он решил попробовать нанести удар по позвоночнику.

Великан промахнулся и огненный шар влетел в грудь.

- Ааа!

Два клинка Квадратыча полетели в спину гиганта и один из них достиг кости.

- Ааа! - великан обернулся, нанося удар дубиной, охватывающий половину пространства.

Квадратыч пригнулся, и тяжёлая дубина пролетела над его головой. Великан занёс её для нового удара.

«Использую новый приём! - подумал авантюрист. - Посмотрим, что получиться!»

- «Перекрёстная блокировка», - выкрикнул он. Руки, держащие мечи, полетели вверх, и оба клинка крест-накрест столкнулись над головой. Дубина упала на перекрещенные мечи, они вонзились в её.

Текущей силы недостаточно для полной блокировки удара такой силы.

Тем не менее приём «Перекрёстная блокировка», снизил урон вдвое.

Потеряно 74 здоровья.

Вы оглушены и не можете двигаться в течении 15 секунд.

Прием «Перекрестная блокировка» переходит на второй уровень. Эффективность повышается на 5%.

Квадратыч читал всё это лёжа на спине, и смотря на голубое небо. Великан махал дубиной, пытаясь убить подбежавшего к нему Ануи. Оба меча Квадратыча так и остались торчать в деревянной дубине.

Великана угостил огненным шаром Кохэй, который после этого принялся убегать. Шар пролетел над помятой травой и попал гиганту в бок.

- Ааа! - орал великан, скалясь и брызжа слюной.

После второго удара дубиной Ануи умер, а эльфийка бросилась бежать. Великан нёсся за ней, размахивая свои грозным оружием. К счастью её побег оказался довольно успешный - она смогла потянуть время, пока Кохэй не сотворил ещё одно заклинание. Шар угодил в спину, и великан опять истошно заорал. Он бросил эльфийку, и ринулся на мага.

Квадратыч поднялся и видел, как его товарищ пытается убежать. Судя по всему, у мага уже окончилась дыхание, поскольку он еле-еле переставлял ноги.

- Меч, меч! - заорал Квадратыч. - У меня нет меча!

Оба меча Квадратыча торчали из дубины. Он бы мог использовать топор, но тот мог застрять в теле великана.

Он посмотрел на Энию, которая вместе с подругой уже успела отойти достаточно далеко от места битвы, и теперь стояла в траве в ста метрах от них.

В руках Энии появилась её катана, которую она передала лисе. Схватив зубами за гладкие ножны, белая лиса помчалась по траве, сгибая её лакированными ножнами. Из-за этого она бежала крайне медленно.

- Туххх! - дубина наконец-то настигла Кохэя, и маг, как мешок с соломой, полетел над зелёным океаном травы. Он так нелепо размахивал руками, в одной из которых сжимал посох, что Квадратыч невольно улыбнулся. После удара о землю появилось уведомление о смерти игрока.

Великан пошёл к Квадратычу. Лиса была всё ещё далеко.

Гигант перешёл на бег, набирая скорость для мощного удара. Но в это время сзади в набедренную повязку влетела стрела.

- Уааа! - над степью разлетелся дикий рёв. Гигант обернулся и понёсся к эльфийки. Та завизжала.

Лиса наконец-то достигла Квадратыча. Он схватил катану и вытащил из ножен блестящий клинок.

- Нет! - заорала эльфийка и умерла. Тяжёлая дубина сшибла

её, и перевернувшись в воздухе, девушка упала в траву и исчезла.

Великан развернулся и побежал на Квадратыча. Отправив ножны в инвентарь, авантрюрист схватил обеими руками длинную рукоять катаны и бросился на встречу великану.

Дубина взлетела над плечом, для мощного бокового удара. Туша великана летела вперёд, несомая толстыми ногами.

Квадратыч сменил направление, великан тоже повернул. Они сблизились, и дубина полетела на авантюриста, он прыгнул в бок, падая на траву. Оружие великана, влекомое инерцией, пролетело над ним. Держа меч над головой, Квадратыч катился по примятой траве.

Великан от резкого удара дубиной по воздуху на бегу потерял равновесие и упал. Когда Квадратыч встал на ноги, а гигант всё ещё пытался подняться. Великан поднял голову над землёй, отталкиваясь обеими руками. А авантюрист обрушил на неё удар за ударом. После следующего удара туша великана размякла и он упал на землю.

Вы убили великана Молчун.

Молчун мирный великан, живущей в разломе, был одержан духом своего сородича, и набросился на группу искателей приключений и был ими убит.

Теперь на протяжении недели разлом будет пустовать. Великаны накапливают свои богатства по мере жизни, чем дольше живёт великан, тем больше у него денег.

Слава повышена на 1

Квадратыч вытер катану о траву и спрятал в ножны. К нему подбежали Эния и Риана.

- Круто! - визжала Эния, сжав кулаки.

- Вот это настоящий мастер! - кивнула волшебница.

- Возьми! - он отдал катану заклинательнице духов. - Спасибо.

- Хорошо, что я могла хоть чем-то помочь тебе, - вздохнула она. - Теперь у меня четырнадцатый уровень!

- У меня двенадцатый, - улыбнулась Риана.

- Надо посмотреть трофеи и вернуть мечи, - Квадратыч пошёл к дубине. Вытащив из неё мечи, и посмотрев их характеристики он тяжело вздохнул. Мечи стали почти бесполезны. У них была потеряна почти вся прочность, да и затуплены они оказались прилично. Нужен был кузнец.

Из великана выпало несколько трофеев.

Амулет великана.

Прочность 1115/2000

Грубый амулет из прочного материала, пригодный разве только для расы гигантов. Он не имеет никакой художественный

ценности, но отлично подойдёт для расплавки, поскольку в нем содержится золото и большой кристалл.

Кусок вяленого мяса.

Мясо бизона, приготовленное орками, может утолить голод. Но не стоит ждать от него вкусовых изысков.

Кошелек с 253 золотыми монетами.

Квадратыч улыбнулся.

- А теперь пошли посмотрим, что внизу!

Он собрал трофеи, и они втроём спустились в расщелину. Большой костёр всё ещё горел, снятое с него мясо лежало рядом на самодельной полке. В отвесной стене все увидели каменную дверцу с тяжёлым кольцом.

- Вход в подземелье! - подошёл к нему Квадратыч.

«Но увы, я не смогу его зачистить. Моё оружие пришло в негодность».

Он вздохнул понимая, что ничего не получиться. И решил подождать других игроков.

Когда подошли воскресшие члены отряда, Квадратыч поделил добычу.

- Подземелье, - вздохнул Кохэй.

- Но мы туда, не пойдём, - подошёл к двери Квадратыч. - Только откроем двери.

Он дотронулся до холодного кольца и потянул на себя каменную дверь. Она открылась, обнажая узкий и длинный проход.

Вы открыли Заброшенную гробницу смеющихся призраков.

(Оркские степи, возле северного пути)

Слава первооткрывателя увеличивается на 20.

Когда-то давно, когда здесь были людские деревни в этом месте хоронили мертвых людей из близлежащих деревень. Но вот уже много лет это подземелье никто не открывал. Смех из-за двери, говорит о наложенном на него проклятии. И теперь глубоко под землей живут призраки.

Квадратыч закрыл дверь.

- Ура! - столько славы, - прокричал Ануи.

- Да, ладно, - выдохнул Квадратыч.

- Призраки - двадцатый уровень! - опустил голову Кохэй.

- Пошлите назад. Через пол часа надо начинать двигаться, - Квадратыч развернулся, и игроки покинули расщелину.

Жара уже достигла своего пика и должна была пойти на спад. Идя по протоптанной дорожке в траве, они возвращались к трактиру. Над ними проносились птицы, приземляясь в высокой траве.

Лето...

Глава 9

В мире NMAY наступило первое августа. Июль, длившийся семь дней окончился. Квадратыч сидел на козлах и смотрел на приближающийся лес. За его спиной остались степи и граница эльфийских лесов. Игроки уже преодолели половину пути до места назначения и теперь въезжали в Северную империю. Точнее въезжал только Квадратыч, поскольку все разлогонились в карете, чтобы не тратить лишнее время.

Квадратыч смотрел на дорогу, тонущую в тёмно-зеленом неприветливом лесе. Спокойные тона зелени придавали ему некоторую хмурость. Хвойных деревьев становилось всё больше и больше.

Карета проехала мимо монумента с надписью «Северная империя», низ букв был сделан в виде глыб льда.

Вы проехали границу с Северной империи.

Постоянное путешествие закаляет дух и тело. Сидя на козлах кареты, можно хорошо почувствовать дорогу и рассмотреть незнакомые места.

Ваша выносливость и живучесть навсегда повышаются на 1 пункт.

«А если бы они были со мной, то тоже бы получили бонус».

Он тяжело вздохнул.

Квадратыч достал карту и нашёл то место, где располагалась карета. Повертев её в руках, он определил, что до цели осталось чуть более пятисот километров.

Картография достигла 10 уровня.

Теперь доступны новые умения «Указание местоположения» и «Автоматическое составление карт».

Указание местоположение - теперь местоположение указано на карте маркером. В зависимости от уровня навыка повышается его точность.

Автоматическое составление карт - позволяет картографировать увиденную местность. Необходимы листы и писчие принадлежности. Уровень точности карты зависит от навыка.

Квадратыч улыбнулся. Теперь ему будет удобно путешествовать.

- Запустить автоматическое картографирование! - произнёс он. Для этого он заранее купил листы бумаги и карандаши.

Брусчатка под колёсами исчезла и карету начало качать на

кочках.

- Дорога оставляет желать лучшего, - выдохнул он.

Скорость передвижения резко снизилась и теперь путешествие рисковало затянуться. А дорога становилась всё хуже и хуже. Местами она поросла густой травой, в которой исчезала колея.

Квадратыч читал про путешествие в Северную империю. Из-за того, что торговый путь находился в запустении там на каждом шагу ожидали разбойники и монстры. Поэтому НИПы-торговцы не торговали с империей по суше. Западный морской маршрут был хоть и не безопасным, но быстрым. А по суше туда никто не ездил. Небольшое количество игроков на севере позволяло монстрам капитально расплодиться. Некоторые регионы этой огромной страны просто кишели низкоуровневыми монстрами и животными.

- И куда они все свалили? - выдохнул Квадратыч. - Неужели им настолько неприятно общество друг друга? Или им нечего сказать? Посмотрим.

Через пол часа дорогу преградило повалено дерево. Квадратыч спрыгнул с козел и подошёл к длинной сосне.

- Посмотрим, может кто-то вернулся? - он подошёл к карете и открыл дверь, но внутри было пусто. - Ладно, не буду терять время.

Он достал топор и принялся рубить сосну, чтобы расчистить дорогу. Вначале он боялся, что это засада и вскоре из лесу появятся разбойники, но никто не вышел. Только ветер трепал холодные листья кустов и деревьев.

-Тук-тук-тук - работал топор. Щепки летели во все стороны. Гулкие удары топорища разносились по лесу, спугивая ближайших птиц.

Квадратыч понял, что такой звук не может не привлечь внимание, но он рассчитывал справиться, покуда кто-нибудь сюда придёт.

Однако он дорубил дерево только до половины, когда из лесу повалили волки. Привлеченные звуком, они волной выплыли из кустов. Спрятав топор в инвентарь Квадратыч приготовился сражаться. Коричневые кони тревожно заржали, а у волков от одного их вида только потекли слюнки. Звери бросились к коням. Квадратыч спрятался в кроне поваленной сосны.

Ржание коней разнеслось по лесу. Волки навалились на них со всех сторон и рвали на части. Один за другим кони падали и хищники начали свой пир возле кареты.

Когда волки перестали пребывать Квадратыч оценил их количество и вылез из укрытия. Достав оба меча, он убил

несколько самых крайних зверей.

Свежее мясо и кровь привлекали серых волков, и они буквально бросались на конские трупы. Будучи в доспехах Квадратыч мог не опасаться того, что волки его сильно поранят. Он сжал покрепче два меча и бросился вперёд.

***

Нагибайка закрыла глаза. Мгновение и она вошла в мир. Она представила, как сделает глубокий вдох и в легкие ворвется воздух полный вечерней прохлады, которая будет так приятна после дневной жары большого города. Она вдохнула, и её чуть не вывернуло наизнанку. Воздух наполнял запах крови и внутренностей. Она распахнула большие глаза и уставилась на разорванных коней, лежащих перед козлами, где она сидела. Вокруг валялись убитые волки, и вдалеке на насыпи сидел Квадратыч, смотря на закатное небо.

Нагибайка хотела открыть рот, чтобы высказать своё удивление, но не успела. Открылась дверь и из кареты вылезла Анна.

- Надо загнать коней в конюшню.

Она замерла, смотря на растерзанных животных, от которых остались только скелеты.

- Ну и фигня! - спрыгнула Нагибайка.

Квадратыч увидел их появление, поднялся и пошёл к карете.

- Что случилось? - Анна посмотрела на свою подругу. Затем она обернулась и уставилась на упавшее бревно, преградившее дорогу.

Квадратыч подошёл к ним.

- Дорогу преградило поваленное бревно. Пока я пытался его перерубить, из лесу вылетела стая волков и сожрала коней. Я пытался защитить их, но почти ничего не смог сделать со своим шестнадцатым уровнем. Очень прискорбно получилось.

- Да уж! - Анна посмотрела на Нагибайку. - Для чего ты здесь сидела?

- Ну, кто же знал, что так выйдет, - пожала плечами она. - До этого на дороге не встречались никаких затруднений.

- Да уж, затруднений... - выдохнула шатенка.

- Да... - Нагибайка отвела взгляд и посмотрела на небо.

- Много нам ещё осталось? - спросила глава гильдии у Квадратыча, сжимая кулаки.

- Минимум пятьсот километров.

Повисла тишина. Она продлилась довольно долго. Дверь кареты открылась и в кровь стала Элея.

- Ну как? - спросила она. По мере контакта с действительностью, её лицо бледнело, а рот открывался.

- Никак, - выдохнула Анна.

- Да, ладно вам, - усмехнулась Нагибайка. - Обычное непредвиденное обстоятельство. Такие случаются в любом путешествии. Зато теперь мы сможем совершить великолепную пешую прогулку и стать ближе друг к другу.

- Да уж! - вздохнула глава гильдии.

- Раве не ты была ответственна за уничтожение препятствий в виде сильных врагов! - завизжала Элея, осознав всю тяжесть их положения.

- Но с таким же успехом их могла уничтожить и ты, потому что меня не было, - ответила та. - Да и рано или поздно это бы случилось. Будем надеяться на быстрое разрешение ситуации и обретение нового транспорта.

- Я целитель, я не могла их уничтожить! - сжала кулаки беловолосая девушка, понимая в какую жопу она попала. - И зачем я только согласилась сюда ехать? Зачем?

Из кареты вылез Дирэй. Элея тут же подбежала к нему.

- Кони мертвы!

- Отлично, я давно хотел пройтись, - выдохнул он.

Вскоре появились и другие члены экспедиции.

- Карету жалко оставлять, - опустила руки Анна. - Столько денег на неё потратили.

- Может будем её тащить на себе? - посмотрел на них Дирэй. - Карета это всего лишь транспорт.

- Тогда пошли вперёд, - Квадратыч посмотрел на дорогу.

- Много нам осталось? - спросил его божественный кузнец.

- Пятьсот километров. Минимум.

Опять воцарилось холодное молчание.

- Дойдём до ближайшей деревни, а там купим транспорт! - подняла кулак Нагибайка. - Вперёд!

- Ладно, уже поздно, - произнесла Анна. - Давайте начнём поход завтра.

И порешив, на этом все разлогонились, оставив чёрную карету стоять посреди дороги.

***

Облака летели над лесами Северной империи. По дороге шёл небольшой отряд гильдии «Алая роза». С юга наступала чернота туч, обещая пролить мощным дождём.

Дорога монотонно тянулась, все молчали. Вот уже час они все шли, в ожидании деревни.

- Эх, сколько ещё идти? - произнесла Анна.

- Сегодня или вообще? - посмотрел на неё Квадратыч.

- Дойдём до ближайшей деревни и там купим транспорт, - в очередной раз озвучила всем известный план Нагибайка.

- Мы уже идём целый час, - подбежала к ней Элея, идущая до этого рядом с Дирэем. - Сколько можно!

- Сколько нужно, столько и можно! - усмехнулась Нагибайка.

- Это ужасно скучно! - выдохнула та. - Зачем я только пошла с вами!

- Меня настораживает то, - догнал передовую группу Кохэй, - что за целый час мы никого не встретили: ни НИПа, ни игрока, ни монстров. Целый час!

- Да, да, - кивнула Анна. - Да ладно. Все знают, что Северная империя мало популярна у игроков. Там раздолье только для охотников. Говорят, что когда в Северной империи встречаются два игрока, то они бегут друг к другу и обнимаются.

- И чего мне дома не сиделось... - ныла Элея.

Квадратыч отстал и поравнялся в Энией и Рианой, чтобы послушать, о чём говорит с подругой сестра.

- Ты видела новую коллекцию сумочек Мииле? - спросила она подружку.

- Неа, - покачала та головой. - Но, если ты про них говоришь, значит стоит посмотреть.

- Мне особенно приглянулась из крокодиловой кожи.

- Бедные крокодилы, - выдохнул Квадратыч.

Он отстал ещё сильней, чтобы поравняться с Ануи и Лирикой. Парочка держалась за руки и ворковала. Квадратыч вернулся к началу отряда.

- Я раньше всегда хотела пойти в поход в реале, - вспомнила Анна. - Теперь вот отличная возможность осуществить это желание в игре.

- Странное желание, - Нагибайка пожала плечами. - Мне никогда не хотелось кормить мошек и комаров.

- Не люблю походы, - поддержала их Элея. - Спать в палатке на голой земле. Я уже молчу что там нет туалета.

- Ещё придётся мыть руки холодной водой, - добавила Нагибайка.

«Да уж, - рассмеялся Квадратыч. - Природа не для них!»

Пролетел ещё один час.

Небо прорвало.

Первые капли упали на головы путешественников, вызвав раздражение. За ними на землю обрушился летний ливень.

- Нет! - завизжала Элея, закрывая голову руками.

- Можно пойти лесом, - предложил Квадратыч. - Или переждать под деревом.

- В лесу можно встретиться с неприятностями, - резюмировала Анна. - В конце концов, что нам дождь, пошли, как и раньше.

- Легко говорить, пошли как и раньше, - смотрела на дорогу Нагибайка. - Скоро она развязнет и мы будем месить грязь ногами.

Эния достала большой красный зонт, и они с подружкой скрылись под его полями. Зонтов больше ни у кого не нашлось.

А вода всё лилась и лилась на них. Промокнув до нитки, они шли вперёд, по дороге, окружённой деревьями.

- Может всё же прекратим на сегодня? - предложила Элея. Её почти всю покрывала грязь. Оправдав прогноз Нагибайки, дорога превратилась в грязное месиво, и Элея несколько раз поскальзывалась и падала в него.

- Мы ещё только идём два часа, - посмотрела на неё Анна. - Мы должны как можно быстрее найти транспорт, чтобы продолжить путешествие с нормальной скоростью.

- Летом дожди не бывают длинными, - улыбнулся Квадратыч. Но из-за закрытого забрала никто не увидел его улыбки. - Если это конечно не сезон дождей.

И правда спустя двадцать минут дождь ослаб, и теперь с неба падала мелкая морось. Грязь на дороге стала ещё серьёзней.

- Летние дожди тёплые, мы не должны простыть, - произнесла Нагибайка, смотря на грязные полы платья. - Апчхи...

Квадратыч выдохнул. В железных сапогах хлюпала вода, и они проваливались в грязь с каждым новым шагом.

- Помогите! - произнёс чей-то голос, и из травы, растущей между колеями поднялся орк. - Покормите бедного орка. Может быть у вас найдётся немного мяса?

Все остановились, смотря на грязного и мокрого орка с двумя топорами, висящими на кожаном поясе.

***

Возле города Альтери, столицы королевства Астрион, стояла отличная погода. Было семь часов вечера. Безоблачное небо висело над лесами, шепчущая листва которых успокаивала слух. Среди лиственного леса раскинулись белоснежные руины - развалины древнего храма. По ним ходили голые скелеты с бронзовыми мечами.

Руины древнего храма Данон - локация для новичков, обновляющаяся каждый день.

К ним приближался небольшой отряд новичков. Громко топоча, они шли по сочной траве луга, вытаптывая за собой целую дорогу.

Зашуршали кусты, и их них вышла группа странных игроков, преградившая им подход к руинам.

- Валите отсюда! Мы пришли раньше! - прокричал их глава. Старик с уродливым лицом, одетый в чёрную робу. В одной руке

он держал длинную кисть, в другой ведро с красной краской.

- Что это за чудик? - вытаращил глаза страж. Он единственный из всех был облачён в железные доспехи.

- Валите их! - крикнул глава отряда.

- Даю вам шанс уйти! - страж вытащил меч и поднял круглый щит.

- Уйти придётся только вам! - рассмеялся старик. Он обмакнул длинную кисточку в ведро с красной краской.

- Я один замочу все вас! - страж поднял меч и бросился на старика.

Мазанини задрожал, на мгновение он почувствовал страх, который стал его жизненной привычкой. Латник бежал на него и, остановившись, взмахнул мечом. Мазанини удалось увернуться.

- «Нарисованные раны!» - выкрикнул он название уникального суперприёма своей специальности. Длинная кисть прочертила красную полосу по серому доспеху стража.

- Ааа! - вскричал латник. - Он снял половину здоровья. Валите его!

Мазанини улыбнулся, обмакнул кисть в краску.

- «Нарисованные раны!» - выкрикнул он. Кисть полетела навстречу латнику, и её перерубил вылетевший наперерез короткий меч.

- Умри! - латник поднял клинок.

- Нет! - Мазанини попятился.

Товарищи латника уже приблизились к нему. Меч упал, но не достал до художника.

- Тебе конец!

- «Нарисованные раны!» - Мазанини выбросил кисточку и опрокинул на стража ведро краски. Она растеклась по панцирю, и игрок взорвался морем кровавых брызг. Подоспевшие на помощь товарищи замерли.

- Что за херня?

- Мочите его!

- Вперёд!

- Он убил Джефа!

- Идиоты! - заорал Мазанини, стоящий против группы игроков. - Вперёд в атаку!

Члены гильдии «Рыцарей красоты», которая была теперь переименована в «Двор чудес» бросились на врагов.

Сам Мазанини замер от страха, окружённый толпой враждебных игроков. Его нежная натура сжалась, в ожидании пинков. Но тут со спины к нему прибежала волна товарищей, они вырвались из-за спины и началась битва. Старуха Извергиль танцевала танец, уменьшающий урон и запрещающий

критические и смертельные удары.

Мазанини закрыл глаза, чтобы не смотреть на всё это. И до его ушей доносились крики других игроков. Он сел на корточки и закрыл голову руками.

Он ждал, когда же его начнут бить, но вскоре всё прекратилось, крики смолкли, осталось только тяжёлое дыхание.

Мазанини открыл глаза и поднялся. Перед ним, ссутулившись, замер Пугалович. Окровавленная одежда на нём говорила о том, что у него осталось совсем немного здоровья. Художник обернулся. За ним стояла Старуха Извергиль. Все остальные члены гильдии уже погибли, и их тела исчезли.

- Ну что? - спросил он Пугаловича, парня с головой похожей на тыкву.

- Чудом выжил.

- А у меня полное здоровье. Только последнее умение отняло треть энергии.

И вдруг Мазанини рассмеялся. Его осенила мысль, что они победили. Они победили! Они сделали других игроков!

Невиданное доселе дело.

Раньше они жались к стенам, пропуская вперёд парней в доспехах. Они казались им недостижимым идеалом как жить. Крутыми героями, для которых открыты все прелести мира. Они не бояться монстров, не боятся ближнего боя, и тёмных подземелий. Они сильны и могущественны. Но теперь бывшие «рыцари красоты» замочили таких игроков, и всё изменилось. Они уже не казались такими крутыми, могущественными и сильными, а вид самых дешевых железных доспехов уже не заставлял давиться от зависти.

Гомерический хохот Мазанини полился над поросшими травой руинами, и белые скелеты останавливались, чтобы его послушать. В художнике адского изображения они не видели врага. Пугалович тоже присоединился к хохоту, а затем и Старуха Извергиль. И зловещий хохот ещё долго витал над поляной.

***

На холме, под сенью деревьев стояли несколько игроков. Тучи над ними уже улетали вдаль, залив землю проливным дождём. Один из них смотрел вдаль через подзорную трубу. Сложив её, он улыбнулся и развернувшись кивнул.

- Начинай!

- Наконец-то! - сказал молодой человек в дорогом сюртуке, из-под которого торчал развёрнутый воротник белой рубашке по моде XIX века. Он достал из инвентаря кожаный дневник и, открыв его, начал что-то писать.

- Хе-хе! - улыбнулся стоящий рядом игрок с квадратной

головой. На нём был чёрный деловой костюм с туфлями, а квадратную голову закрывала такая же квадратная шляпа чёрного цвета.

Это были члены гильдии Эзеншенгер. Гильдии прославившийся тем, что там были высокоуровневые игроки с редкими и секретными специальностями. Они давно уже следили за Квадратычем и «Алой розой». В тот же день, когда Квадратыч пришёл в здание гильдии и договорился о походе, они узнали о задании седьмого уровня. Многие игроки гильдии, отказавшиеся от участия в походе, с восторгом рассказали об этом своим друзьям, и таким образом об этом узнал глава Эзеншенгера.

Он тут же сопоставил факты и понял, что нужно действовать. Вначале он даже не поверил этом, чтобы какая-то заштатная гильдия получила такое прекрасное задание. Мир несправедлив! Ведь они наврядли смогут его выполнить. Это была отличная возможность для гильдии Эзеншенгер.

Но просить добавить их в задание, или передать им задание... Нет! Это не их уровень. Да и тем более такая мелкая гильдия будет только плестись в ногах с их низкоуровневыми персонажами. И если им предложат передать задание, они загнут умопомрачительные цены. А денег у гильдии было не так много, чтобы их тратить на всякую ерунду.

У главы Эзеншенгера тут же созрел план. Он узнал все условия задания, и один из членов гильдии создал персонажа с квадратной головой, который стоял теперь на холме с передовым отрядом. Сделав это, можно было перехватить задание. Для этого нужно было просто найти храм бога с квадратной головой. И именно для этого по пути в трактирах Квадратыча и его друзей поджидали разные члены Эзеншенгера, одному из них удалось сделать скриншот карты, по которой Квадратыч должен был найти храм. После чего тот запомнил карту в реале и вернувшись в игру нарисовал её.

Так у Эзеншенгера появилась карта.

Теперь можно было спокойно искать храм бога с квадратной головой. Но осталось последняя преграда - всё равно оставался шанс, что «Алая роза» может найти его раньше. Поэтому было принято решение использовать уникальное умение члена гильдии «Бумажного тигра», специальность которого была «Божественный писатель».

Конечно некоторые члены Эзеншенгера предлагали просто убивать игроков Алой розы и тем остановить их передвижение. Но большинство высказалось против, поскольку это противоречило уставу и характеру гильдии. И большинство проголосовало за деликатный метод устранения возможной

помехи - умение божественного писателя.

Он уже прокачал писательское мастерство до сотого уровня и получил уникальное умение - «Как по писанному».

Когда НИП читал его книгу, он получал очки прочтений, которые поглощало умение помимо энергии и дыхания. Основная его способность была менять мир. Чем серьёзней было изменение, чем дороже оно стоило.

Вначале глава гильдии просто хотел переместить их сразу к храму, но даже для тройки игроков это оказалось через чур дорого: в десять раз больше чем имелось очков прочтений у божественного писателя.

Поэтому пришлось искать его обычным методом.

«Бумажный тигр» написал в книге пером.

«Членов гильдии «Алая роза», окружает белая сфера и переносит их на край земли».

Внизу под текстом появилась надпись.

Требуется 150 357 очков прочтений, у вас есть всего 107 537.

Бумажный тигр взмахнул серой шевелюрой.

- Убрать надпись!

Лист в тетради опять стал чистым.

Затем он начал писать другой текст.

«Членов гильдии «Алая роза» окружает белая сфера и переносит в Пески Гоха».

Под ним появился другой текст.

Требуется 32 567 очков прочтений. Продолжить?

Кто бы знал, как трудно добывать очки прочтений! Хорошо если роман, написанный в NMAY, после прочтения НИПом даёт одно очко, а многие не дают и его. Нужно попробовать ещё уменьшить затрату.

Он опять очистил лист и начал писать.

«Членов гильдии «Алая Роза» окружает белая сфера и переносит в Тайгу».

Под ним появилась надпись.

Требуется 15 132 очка прочтения. Продолжить?

Он написал - Да!

В ответ на бумаге появилась надпись - «Повторите написанное на божественной бумаге».

Перед ним в воздухе появился белый лист бумаги. «Бумажный тигр» спрятал блокнот в карман и принялся писать. Когда текст подошёл к концу, он произнёс.

- «Как по писанному!» Активировать навык.

Белоснежный лист разорвало в клочья, и он исчез. Человек, смотрящий в подзорную трубу, кивнул.

- Всё они исчезли.

- Куда ты их отправил? - к нему подошёл аналог Квадратыча - Кубикон.

- В курортный город на Ярком острове - Тайгу. Так что они там надолго застрянут.

Но «Бумажный тигр» был чрезвычайно доволен, тем что использовал это умение на нейтральных игроках.

- Простите парни, но вам не место в игре для взрослых! - к ним подошёл глава гильдии. - А мы выдвигаемся, задание не ждёт!

***

Квадратыч хлопал глазами, не веря в то, что произошло. Он смотрел на морские волны, стоя на песчаном берегу. Замерли все, даже орк, клянчащий у них мясо. Было слышно, как рядом с ними бежит шустрый краб и шумит нежный морской прибой. Яркие краски били в глаза после спокойной гаммы северной природы.

Перед ними висела табличка.

Вы попали под действие приёма «Как по писанному»

Это всё, что она сообщала.

В одно мгновение вокруг них появилась белая сфера, она полетела из земли к небу. Мгновение. Яркий свет, а затем всё исчезло. И они на пляже.

Рядом с ними по берегу шла девушка в зелёном бикини и парео, обвязанном вокруг бёдер, толкая перед собой лоток на колёсах.

- Не хотите мороженного!

- Конечно! - подбежала к ней Эния, пряча зонт в инвентарь. Серая собачка последовала за ней

- Мне тоже! - кивнула Риана.

- Что это было? - посмотрела на Квадратыча Нагибайка.

- Видимо, чей-то секретный навык, - Квадратыч сел на песок и, сняв железный сапог, вылили из него дождевую воду.

- Где я? - опомнился орк. - Что вы сделали?

- А кстати, где мы? - взяв мороженное спросила Эния.

- В городе Тайгу! - ответила загорелая девушка, уезжая с мороженным дальше.

- В тайге? - уточнил Дирэй.

- Тайгу, произносится как английское тигр, курорт на самом юге мира NMAY, - улыбнулась Анна. - Я всегда мечтала на него попасть.

- Курорт! - Квадратыч выплеснул воду из второго сапога. Она потекла по белоснежному песку к морю.

«Только этого нам не хватало!» - подумал он.

- Море! - завизжала Элея и побежала к воде. Она была грязна с ног до головы, поэтому бросилась в воду не раздеваясь.

Квадратыч обернулся, за спиной виднелся большой город с белыми домами. На пляже росли пальмы, стояли пустые шезлонги и разноцветные зонтики. Иногда виднелись отдыхающие.

В открытом клубе уже играла музыка и под навесом танцевали парочки.

- Думаю, нужно сделать привал пару дней, - пошёл к воде Дирэй.

- Я согласна, - кивнула Анна, следуя за ним.

- Надо узнать, почему это произошло? - Квадратыч подошёл к Нагибайке.

- Море! - Лирика бросилась вслед за остальными.

- Ну мы и влипли здесь, - выдохнул Кохэй, осматриваясь. - Качаться здесь будет сложно.

- Высокоуровневые монстры? - опустил голову Ануи.

- Если бы, - усмехнулся тот. - Монстров здесь вообще нет. На всём острове.

Нагибайка задумалась, подперев подбородок.

- Ну, это из-за задания! Именно из-за задания. Совершенно из-за задания!

- Об этом я и сам догадался, - выдохнул Квадратыч. - А вот как они узнали о нашем задании, и кто им об этом рассказал, это другое дело.

- Забей, - она махнула рукой. - Лучше скажи им спасибо, что они не вышли и не перемочили нас всех.

«Это задание было только, чтобы быть с Эннией, а остальное не имеет значения», - Квадратыч пошёл по песку.

- Здесь, что на самом деле нет монстров! - тряс за плечи Кохэя Ануи.

- Ну, наверное! - бросил тот. - А может быть есть, но не много.

- Обнадёживает!

- Верните меня назад! - подбежал к Квадратычу орк.

«Крутой Чвак», именно так звали орка, соврем недавно начал игру возле границ Северной империи. Но вокруг было много орочьих деревень и дичи оставалось не так много. В поисках добычи и монстров орк углублялся в леса и пытался догонять разных зверей. Но ничего не выходило. Олени убегали от него, и хищники тоже не особо бежали навстречу. Так, умирая от голода, он дошёл до дороги, где упал, а потом встретил «Алую розу».

- Увы, - Квадратыч хлопнул его по плечу. - Не получится. Это происки наших врагов. Теперь ты на курорте, так что лучше отдохни.

- Где моя дичь!

Квадратыч посмотрел на отряд, все кроме едящих

мороженное Энии и Рианы, уже бегали по берегу. Он сел на тёплый песок, смотря в вечернее море. Оно слабыми волнами накатывало на белый берег. Неожиданно на него напало умиротворение. Не надо никуда ехать, не надо ни куда идти. Не нужно ничего выполнять. Подобное ощущение было у всех игроков. Еще недавно их тащило в глубь севера, они шли в мокрой одежде, по дороге, состоящей из густой грязи, а теперь они на ласковом юге. Желание идти куда-либо пропало само собой.

Задание, которому они посвящали последние дни, начало казаться незначительным и неважным. В этот день многие члены отряда разлогонились только в двенадцать ночи.

Глава 10

В реальности шла обычная суббота, а во вселенной NMAY - третье августа. Квадратыч вошёл в игру пораньше, где-то в полдень.

Он очутился на песчаном пляже, где и разлогонился вчера. Открыв список членов группы, он выпучил глаза - все уже были в онлайне.

«Если бы они проявляли такое рвение во время путешествия, то мы бы уже добрались бы до места задания!»

Но бросив эту мысль, он развернулся и увидел среди пальм небольшое кафе под соломенной крышей. Там стояли две девушки-официантки.

Квадратыч направился туда. Город шумел в полукилометре от них, и весь его пляж пестрил от отдыхающих.

К летнему кафе подошел орк, по нику, висящему над его головой, Квадратыч легко узнал их вчерашнего знакомого.

На Крутом Чваке в обтяжку сидели лёгкие шорты, из которых выпирало орочье хозяйство, гавайская рубашка красного цвета с нарисованными чёрными пальмами была расстёгнута нараспашку. На ногах болтались сланцы, голову закрывала соломенная шляпа с большим бутоном красного цветка, а глаза - добротные тёмные очки. Завершал его гардероб пояс с двумя топорами.

- Привет! - подойдя к Квадратычу бросил орк.

- Привет!

Орк подошёл к прилавку кафе и вытащил свечку из канделябра. Принявшись её живать, как огурец, он вытащил фитиль. Проглотив воск, он отрыгнул.

- Медовая.

Девушки-НИПы открыли рты.

- Мне пива!

Получив тут же свой заказ, орк, размахивая коричневой бутылкой, пошёл к длинному пляжу.

- Когда будете уходить отсюда не забудьте про меня, - крикнул он.

«Надеюсь, что мы будем уходить отсюда! - подумал Квадратыч. - Страшно представить насколько можно застрять на курортном острове».

К несчастью из одежды у Квадратыча был только обгорелый сюртук и рубаха. Но решив не раскошеливаться на новую одежду,

он пошёл вдоль береговой линии к менее обжитой части острова. Увидев поднимающиеся из воды рифы, авантюрист начал исследования. Запихнув всю одежду в инвентарь, он остался только в рубашке, штанах и шлеме.

Сжав кулаки, он бросился в ласковое море, которое коснулась его босых ног тёплой водой. Упав в воду, Квадратыч задержал дыхание и поплыл вперёд навстречу прибою.

Рассматривая песчаное дно в ракушках, он вынырнул.

Вылетело сообщение: «Открыты ветки навыков - «Плавание» и «Задержка дыхания».

Квадратыч улыбнулся и, вдохнув поглубже, нырнул.

Дно рифа покрывали ветвистые кораллы, разноцветные рыбки расплывались в разные стороны при виде Квадратыча. Он осматривал дно сквозь узкие глазницы шлема. Полоска воздуха подошла к концу, и игрок почувствовал, что задыхается. Он опять всплыл и поплыл ещё дальше от берега.

За час ныряний Квадратыч нашёл золотую монету, бутылку с подозрительной жидкостью, сандалий для правой ноги, причудливую ракушку и покрытый тиной компас.

Вынырнув в очередной раз, он посмотрел на общую энергию - осталось меньше трети.

«Последний раз нырну и возвращаюсь»

Квадратыч скрылся под водой и, проплыв возле коралла, заметил что-то торчащее из водорослей. Он ухватился за доску и вытащил небольшой окутанный водорослями инструмент. Убрав его в инвентарь, он вернулся на берег.

За время исследования дна, «Плавание» прокачалось до третьего уровня, а «Задержка дыхания» до четвертого.

Сев на песок, Квадратыч изучил найденные вещи.

Сандалий пустынного странника для правой ноги.

Пустынные странники хоть и не ходят в сандалах, но все же имеют несколько пар, чтобы надевать их во время отдыха в шатрах. Добротный сандалий увеличивает скорость перемещения по песку на 5%, но только для правой ноги.

Уровень 10

Прочность 5/5

Затем Квадратыч перешёл к музыкальному инструменту. Очистив его от тины, он увидел балалайку.

Найденная на морском дне балалайка.

Что же за неаккуратный бард обронил её в море? Но не смотря на действие воды, инструмент отлично сохранился. Но что же скрывается за его тремя струнами?

Свойства неизвестны.

Квадратыч спрятал инструмент в инвентарь и перешёл к

бутылке с предположительным вином.

Бутылка с неизвестной жидкостью.

Этикетка давно исчезла, растворившись в морской воде. Жидкость похожая на вино не пострадала. Но чтобы узнать о ней нужно открыть бутылку.

Квадратыч повертел её в руках и спрятал в инвентарь.

«Неизвестные жидкости оставим для орка».

Авантюрист поднялся и посмотрел на город, виднеющийся из-за поворота пляжа. По песку шли две девушки. Когда они приблизились, Квадратыч по белому хвосту и серой собачонке узнал Энию и её подругу.

- Привет! - помахала рукой Эния. На ней был красный купальник на завязках, а на голове такая же шляпа, как и у орка.

- Приветик! - вставила Риада в белом купальнике.

- И вам привет, девочки. Ну как вам путешествие? - подошёл к ним Квадратыч.

- Всегда мечтала о таких неожиданностях, - кивнула Эния.

- И я! - улыбнулась Риада. - Просто шикарно. Из какого-то мрачного леса в царство тропиков и света.

- У меня весь инвентарь забит крабовым мясом, - улыбнулась Эния. - Я с утра прокачивала полярную лису. - Не можешь взять хотя бы половину. Поскольку к торговцу я пойду ещё не скоро.

- Не вопрос, можно его поджарить.

Забрав половину мяса, Квадратыч заполнил свой инвентарь.

«Надо купить рюкзак» - пронеслась мысль.

- Я пойду поищу Анну с Нагибайков, - он пошёл дальше. Когда он миновал Энию, то развернулся, смотря на её хвост. Он торчал из треугольного отверстия в плавках.

«Ну и мода пошла!»

Но искать он их не стал, а просто соединился через шёпот и узнал где они.

В городе было людно, и из-за того, что все ходили в купальниках и лёгкой одежде, казалось, что это обычный мир. Эту иллюзию изредка нарушали, включение для публичного отображения ники игроков, плывущие над их головами.

Выйдя на пляж, Квадратыч нашёл Анну и Нагибайку, последняя отличилось тем, что у неё не было лифчика, впрочем, как и грудей.

- Как вам курорт? - сразу перешёл к делу Квадратыч.

- Никогда не думала, что из пресного леса я перенесусь в Тайгу, - усмехнулась Нагибайка.

Квадратыч краем глаза рассматривал шикарных девушек, лежащих на шезлонгах и купающихся в ласковом море. Почти все игроки приходили сюда для развлечения, а многие и даже

начинали здесь игру, чисто из-за моря и пальм. Поэтому в Тайгу доминировали люди и эльфы.

- А меня терзают смутные сомнения, - Анна схватила Квадратыча за плечи. - Если другая гильдия выполнит наше задание, то это будет огромный урон нашей репутации! А мы даже не знаеём, кто нас сюда забросил!

- Ну ничего страшного, - посмотрел на её большую грудь в красном купальнике Квадратыч. - Это задание седьмого уровня. Гильдия «Алые крылья», чтобы выполнить задание аналогичного уровня трудились три месяца и при этом используя все ресурсы гильдии. Так что думаю у нас в запасе ещё куча времени.

- Три месяца! - завизжала Анна.

- Да, реальных месяца, - кивнул Квадратыч.

- Это же сколько нам времени и сил потребуется, чтобы его выполнить!?

Квадратыч хотел было сказать, что он и не надеялся на его выполнение, но решил промолчать, чтобы не снижать боевой дух товарищей.

- Вы не видели Дирэя? - раздался голос.

Все обернулись. За ними стояла Элея в своём белоснежном платьице.

- А ты его ищешь? - усмехнулась Нагибайка.

- Он не отвечает на шёпот! - Элея смотрела по сторонам.

- Я его видела! - хихикнула маг Огня.

- Где? - подбежала к ней сереброволосая девушка.

- Он был не один... С эльфийкой... С такой вот эльфийкой! - Нагибайка руками изобразила у себя большие буфера, а потом и задницу.

- Где он? - завизжала Элея, сжав кулачки.

- Видимо они пошли в трактир, а может и в отель, - маг Огня пожала плечами.

- Как мне его найти?

- Надо было создавать персонажа с соответственными параметрами, тогда бы не пришлось искать, - хмыкнула Нагибайка, и пошла к воде.

- Но я так выгляжу в реале! - Элея развернулась и убежала.

Перед Квадратычем вылетела табличка.

Сообщение в чате группы.

Кохэй: Нашёл отличный пляж в паре километров от города. Никого нет. Всё супер. Песок супер, вода - супер! Рядом растут кокосы, чуть выше персики и апельсины. Скажу, как пройти через шёпот. Жду!

Это сообщение тут же сменило тему разговора.

- Я пойду туда, где-то через пол часа, - кивнула Анна.

Шлем раскалился на солнце, но Квадратыч не стал его снимать. Опять вылетела табличка.

Раскалённый шлем жарит голову, вызывая побочные эффекты.

Лёгкое головокружение.

Шанс ошибиться в действии 10%.

Он тяжело вздохнул.

- Час от часу не легче.

И направился к магазинам.

***

Квадратыч продирался сквозь персиковую рощу. Сочные плоды свисали с веток, маня взгляды аппетитными боками. После посещения магазинов облик авантюриста изменился.

Чтобы как-то уменьшить внимание к своей голове, Квадратыч решил купить необычную шляпку. И такая нашлась - она чем-то напоминала подушку, поставленную на ребро - такая же объёмная и нелепая. Сзади она прикрывала голову белой тканью.

На Квадратыче сидел махровый халат в чёрно-красную вертикальную полоску. Он купил его на уценке. Ноги закрывали широкие белые штаны, стянутые у щиколоток. Белые туфли с острыми закрученными носами дополняли этот облик.

Но главной покупкой Квадратыча стал нож. Ныряя, он справедливо решил, что работать мечом под водой будет не совсем удобно. И теперь у него в инвентаре лежал новый предмет.

Охотничий стальной нож

Уровень: 7

Прочность: 70/70

Острота наконечника: 70/70

Острота лезвия: 50/50

Охотничий нож с деревянной рукояткой выполненный из стали. Сделанный подмастерьем он может сослужить прекрасную службу охотнику, охотящемуся на обычных зверей. Не имея магических эффектов, он все же лучше обычного железного ножа.

Выйдя из рощи, Квадратыч прошёл мимо апельсиновых деревьев, пальм и наконец-то достиг пляжа, где собралась вся их группа, даже приблудившийся орк.

Перед авантюристом открылся шикарный вид: прекрасное море спокойно ласкало горячий, белый песок блестел на палящем солнце.

Здесь было всё, что нужно для отдыха. Даже в виртуальном мире.

Кто-то из членов группы купался в море, орк сидел на берегу и смотрел на голубую даль. Квадратыч вспомнил про найденную бутылку.

- Не хочешь опробовать неизвестное зелье, найденное в морской глуби?

- Давай, - зевнул орк.

Квадратыч открыл инвентарь и вынул оттуда бутылку. Из плоской ячейки, она появилась в его руке. Он бросил её Крутому Чваку, тот поймал, достал штопор, вытащил пробку, запрокинул голову, открыл клыкастую пасть и начал сливать туда вино, как в унитаз. Затем отрыгнул, выбросил пустую бутылку и сказал.

- Появилась табличка. Оказывается, я только что выпил вина столетней выдержки. Написано, что глоток этого вина удваивает полезные эффекты от пищи на протяжении дня. Так же временно повышается интеллект и мудрость на 5 единиц.

- Теперь тебе надо побольше съесть! - улыбнулся Квадратыч и пошёл к берегу.

«Здесь виртуальная реальность ничем не отличается от нашего мира, - думал он, смотря на то, как резвиться в воде Эния, - ну за исключением её хвоста. А если лечь на песок, посмотреть на небо, то можно вообще забыться».

Однако долгому забытью не дали случиться. Кусты зашуршали, и скоро из них вылезла компания отдыхающих. Это были парни и девушку в шортах и купальниках, при корзинах с едой, надувных кругах и матрацах.

Вперёд выбежал парень в тёмных очках и красных шортах.

- Эй, дятлы, валите отсюда, это наше место.

- Пускай летит отсюда, - приподнялась с песка Анна, - я не орнитолог, в двухметровых дятлах не разбираюсь.

- Я с ним поговорю! - Кохэй поднялся с песка и достал оттуда воткнутый посох.

- Это наше место! - повторил пришелец, когда маг Огня стал напротив него.

- Здесь совсем рядом есть место не хуже этого, - улыбнулся Кохэй. - Да здесь полно классных мест!

- Вот вы туда и идите! - сжал кулаки его оппонент?

- Пуся, ты скоро освободишь пляж? - посмотрела на него низкорослая девчонка, сжимающая яркий надувной круг.

- Сейчас, киска! - муркнул ей парень, а затем вернулся к диалогу. - Валите!

- Мы никуда не уйдём! - сжал посох Кохэй.

- Вы об этом пожалеете! - сжал зубы парень. - «Боевое облачение!» - лёгкий свет пронёсся по его телу, и на нём появились лёгкие доспехи. - Я самурай, тридцать первый уровень! - он выхватил катану. - «Быстрый укол!» - меч проткнул мага Огня насквозь. Брызнула кровь, он опустился на землю и исчез.

Ваш игрок убит игроком другой группы.

Маячило сообщение перед Квадратычем.

- Валите отсюда нафиг! - закричал самурай.

- «Инферно!» - еле слышно произнесла Нагибайка.

Но от её голоса по спине Квадратыча прошли мурашки. Из-под земли, где стояли пришельцы, вырвались мощные столбы оранжевого пламени. Люди завизжали, а надувные круги скукожились и сгорели в одно мгновение. Корчась в пламени, игроки падали и исчезали один за другим. Все пришельцы очень компактно стояли, поэтому их накрыло одним заклинанием.

Когда пламя угасло об приходе группы свидетельствовал только чёрный песок с горячими шариками стекла.

«Пожалуй, даже это место в чём-то отличается от реала!» - думал Квадратыч.

Через пол часа прибыл поверженный Кохэй. Когда он появился, то первым что он сказал было.

- Прикиньте, когда они пришли, я совсем забыл, что я в игре. Мне казалось, что я на пляже какого-нибудь реального курорта, - он рассмеялся. - Когда на том пацане появились доспехи я охренел и врубился только тогда, когда он меня проткнул мечом.

- Да, если будем сидеть здесь долго - забудем, как выглядят монстры, - усмехнулся Квадратыч.

Он откинулся на песок и посмотрел на безоблачное небо.

***

Прохладная комната исчезла за стенкой капсулы, секунда ожидания, и Квадратыч появился на пляже города Тайгу.

Шторм.

Порывистый ветер полил на авантюриста каплями дождя, небо чернело от непроглядных туч. Семиметровые волны шли валами и, разбиваясь о берег, заливали пляж. Игроки, стоящие там, визжали, когда их заливала волна белых брызг.

На гребнях волн плавали деревянные шезлонги, смытые водой в море.

«Разнообразие! Вчера тишь и гладь - сегодня разгул стихии», - улыбнулся Квадратыч и посмотрел список группы. Все были на месте, и скоро он к ним присоединился.

Все они в первый раз были участника такого разгула стихии и стояли в купальниках на берегу. Шляпа Квадратыча намокла от дождя и осела тюком, вобрав в себя добрых три литра воды. Особенно выделялся Ануи, он купил себе голубое кимоно и распустил волосы, которые теперь развивались на ветру. Благо, обычная, одежда стоила не слишком дорого.

- Я подойду по ближе! - Нагибайка во время отлива волны пошла по песку к морю. - Хочу сделать селфи на фоне штормовой волны!

- Не боишься? - поинтересовалась Анна.

- С моим уровнем мне не стоит бояться даже стихии, - улыбнулась низкорослая брюнетка.

- Раковина! - Кохэй поднял большую перламутровую раковину, которую выбросила на берег штормовая волна.

- Интересно, что может выбросить шторм? - подумал Квадратыч.

Очередная волна ринулась на песок, разбиваясь морем брызг. Она дошла Нагибайке до шеи, а остальным, стоящим дальше - до щиколотки.

Квадратыч рассматривал выброшенные на берег водоросли и куски досок. Вода вернулась в море. Он посмотрел на берег - Нагибайка исчезла. Подняв голову, он увидел её на гребне волны. Она барахталась и громок кричала.

- Спасите!

- Нагибайку унесло, - резюмировала Анна.

- Помогите! - та связалась с членами отряда по шёпоту.

- Попробуй поднырни под волну! - стал советовать Ануи.

- Она утонет? - смотрела на волны Лирика, отойдя подальше.

- Нужен маг воды! - предложил Кохэй, спрятав раковину в инвентарь.

- Ты как? - махала руками Элея. Белое платье промокло и висело на ней в облипку.

- Помогите! - барахталась Нагибайка. Волны уносили её все дальше и дальше.

- Надо чтобы у игрока было прокачано плавание, - смотрел на чёрную волну Кохэй. - Тогда можно будет легко сражаться со стихией.

- Какое плавание, - усмехнулась Анна. - У неё всего двадцать три силы.

Квадратыч подумал было бы ринуться на помощь, но оценив свои характеристики решил, что ничего путного из этого не выйдет.

- Ужас! - промурлыкала Эния, - хорошо, что я не полезла в воду.

Мокрая собачонка с большими ушами дрожала у её ног. При виде надвигающейся волны, она отбегала от хозяйки подальше.

- Жаль, что я не знаю никаких заклинаний связанных с водой, - опустила голову Риада. - Хотя сегодня я выучила три новых.

- У волшебников есть заклинание «Волшебная нить», связывает его с другим игроком, - повернулась к ней Анна. - С ней её было легко вытащить.

- Жесть! - орал орк, размахивая большой рыбиной.

- Попробуй ухватиться за шезлонг, - советовал Нагибайке по

шёпоту Ануи.

- Я бы поплыл за ней, будь у меня плавание хотя бы на тридцатом уровне, - резюмировал Дирэй. - А так нет.

- А на каком у тебя оно уровне? - посмотрел на него Квадратыч.

- Первом.

- Мы не морские волки, а обычные искатели приключений, - философски произнёс божественный кузнец, смотря на гребень волны, где раньше была Нагибайка.

«И даже не волчонки», - про себя добавил Квадратыч.

- Спасите меня! - опять по шёпоту прилетел зов Нагибайки.

- Пусть восемьдесят шестой уровень тебе поможет, - ответила ей Элея.

- Интересно, у неё много энергии? - спросил Анну Квадратыч.

- Да, но у неё низкая выносливость, поэтому от плавания она быстро исчезнет, - ответила ему шатенка.

Ждать пришлось ещё недолго.

Все по шёпоту поддерживали Нагибайку, но сделать что-то не могли. Крутых игроков с нужной специальностью, готовых ринуться на помощь в зоне видимости не оказалось. Поэтому последнее что они услышали от Нагибайки было «Тону!»

Спустя тридцать секунд вылетела табличка о гибели члена группы.

- Она утонула! - резюмировал Кохэй.

- Как жаль, - выдохнул орк. - Если сегодня кто-то позарится на наше место на пляже, нам не будет чем ответить.

- Думаю сегодня нам не придётся за него бороться, - вернулся к диалогу Квадратыч. Его шляпа размякла и стала похожа на кучу дерьма, а махровый халат так напитался водой, что она текла из него ручьями. - Я думаю завтра начать поиск корабля. Я разработал маршрут, по которому мы пойдём дальше. Завтра я начну поиски.

Остальные пообещали к нему присоединиться.

Утром Иван у себя в кабинете изучил интерактивную карту исследованных областей NMAY. Они как раз находились у хвоста Z-образного континента. Поэтому путешествие по морю сулило очень длинное приключение. Он решил, что нужно двигаться на запад и высадится в первом городе на свободных землях. Путешествие в Северную империю по морю он считал опасным, хотя бы потому, что на западе континента располагалось Море пиратов.

По сему сейчас он полностью представлял куда им нужно плыть.

***

Вечерело в столовой гильдии «Алая роза» за столами сидело несколько девушек. Одна из них рослая блондинка с короткой стрижкой - Мисора, первый целитель гильдии смотрела новостную ленту гильдии. Она глотнула пива из металлической кружки и, поставив её на стол, продолжила читать только ей видимую ленту.

- Что за фигня! - закричала вдруг она.

- Что такое? - к ней подошла даггерщица.

- Смотри, - Мисора сделала ленту видимой всем. И в одном из сообщений говорилось о принятии в гильдию нового члена.

Яркие и большие буквы образовывали слова, которые заставили девушек вылупить глаза: «Орк, мужчина, берсерк».

- Это что такое? - не поняла даггерщица с белыми локонами.

- Это лента новостей нашей гильдии!

- И как он попал туда.

- Видимо глава гильдии совсем рехнулась во время путешествия.

А Анна добавила орка лишь для того, чтобы не потерять во время завтрашнего отплытия.

Глава 11

Утром Квадратыч шёл по пустынному берегу острова яркого острова. Обычно море выбрасывает на берег интересны вещи, а после шторма там должны были быть вообще сокровища Али-Бабы. Поэтому, он решил войти в игру с утра и, убедившись, что шторм уже прошёл, пошёл по пляжу на восток. Песок, покрытый ракушками и водорослями, хрустел под ногами, справа стояли потрёпанные пальмы и поломанная трава.

Смотря на доски и мелкий мусор, Квадратыч продвигался дальше. Он уже нашёл несколько интересных ракушек, которые спрятал в инвентарь, но всё остальное не предоставляло для него никакого интереса.

Чем дальше он шёл, тем гуще становились пальмы. Уже прошло пару часов, как он инспектировал берег, и ничего стоящего не попадалось.

Он свернул по изгибу берега и увидел перевёрнутую лодку.

«Хоть что-то!» - подбежал к ней Квадратыч.

Вы нашли сорванную штормом шлюпку.

В шторм сильный ветер нередко срывает с кораблей оснастку. Эта шлюпка была сорвана с парусника и брошена в открытом море. Выброшенная на берегу, она ожидает новых хозяев и приключений.

Квадратыч с трудом перевернул тяжёлую лодку и посмотрел на скамейки. Внутри всё было целым, сохранились даже привязанные к креплениям вёсла и бочонок с водой под задней скамьёй.

Малая спасательная шлюпка

Это гребное судно способно спасти во время кораблекрушения. Шлюпка сделана из сосны, законопачена и просмолена. Она сможет служить для недолгого путешествия.

Прочность 2700/3000

Закрыв окно Квадратыч потёр рука об руку.

«Ну всё - проблема корабля решена. Надо только купить в порту побольше вёсел!»

Он рассмеялся и принялся толкать шлюпку к морю. Спустив корабль на воду, авантюрист отвязал вёсла и поплыл к порту Тайгу.

Через час плавания, когда из-за поворота берега показался белый город, а вдали виднелись длинные пристани с кораблями появилась табличка.

Получен новый уровень!

Навык гребля повышен до 2 уровня.

Не отвлекаясь, Квадратыч поплыл дальше. До прибытия в гавань он повысил «Греблю» до третьего уровня и получил +1 очко к силе и ловкости.

Пришвартовав свою новую лодку в зоне безопасности на длинном причале, он с улыбкой на лице выбрался на прочное дерево настила.

Давненько я не смотрел характеристики персонажа. - подумал он.

- Открыть окно характеристик.

Перед ним вылетели полупрозрачные окна.

Персонаж: Квадратыч.

Уровень: 17

Специальность: Авантюрист

Параметры.

Здоровье: 138

Энергия: 111 070

Дыхание: 554

Характеристики.

Сила: 27

Ловкость: 16

Выносливость: 14

Живучесть: 12

Интеллект: 10

Мудрость: 12

Харизма: 10

Вера: 10

Вкачав два свободных очка в силу, он улыбнулся.

Остальное он смотреть не стал.

Энергии осталось совсем немного, и нужно было её с толком использовать.

Выйдя на набережную Квадратыч увидел картонку с надписью, прибитую к длинному брусу. Надпись гласила: «Флибустьер 57 уровня составит компанию в Дрит». Эту табличку держал следующий персонаж: субтильный парень с кошачьим хвостом серого цвета, гордо поднятым вверх. На обладателе хвоста был красный сюртук с эполетами, штаны и шляпа такого же цвета с золотой пряжкой и роскошным пером. Но особенно выделялись ярко-красные сапоги с закатанным голенищем. На поясе болталась шпага.

- Привет! - к нему подошёл Квадратыч.

- Привет! - парень с кошачьим хвостом замер, не зная, как на него реагировать. Он усмехнулся и продолжил разговор. -

Держишь путь в Дрит? Возьми меня с собой, у меня прокачана навигация, не заплутаем.

- Я плыву не в Дрит, но к континенту, - поднял голову Квадратыч. - Когда моя группа его достигнет лодка нам не станет нужна, так что можешь её тогда забрать.

- Хорошее предложение.

- Но взамен будешь помогать нам на вёслах.

- Когда отплываем?

- Сегодня в шесть.

- Буду в это время в этом же месте! Давай добавим друг друга в друзья.

- Отлично.

И у Квадратыча в контактах появился «Кот в Кванте». И главное, что теперь у них был высокоуровневый персонаж для гребли.

***

В Альтери в районе трущоб состоялось важное событие. Все члены гильдии «Двор чудес», бывшей раньше «Рыцари красоты» фотографировались на фоне своего убогого барака.

Мазанини, смотря на только ему видимый голографический экран, указывал всем, что делать.

- А сейчас я стану вот здесь! - он залез в центр, всех расталкивая. Один гильдиец толкнул другого, другой третьего, так дошло до Старухи Извергиль, которая толкнула Клопуса. Клопус стоял самым крайним и толкнул подпорку, держащую накренившуюся стену барака. Она рухнула в грязь, выбитая со своего места.

Деревянная стена затрещала и обрушилась на спины игроков до самой двери.

- Проклятье! - заорал Мазанини, поднимаясь из грязи. Перед ним блестел экран со снимком этого незабываемого момента. - А я так хотел его повесить над кроватью.

Дружно смеясь, члены гильдии поднялись на ноги и принялись оценивать разрушения.

***

В шесть часов Квадратыч нашёл свою группу. Энергия восстановилась, и теперь её было больше половины, и поев морковки, он повёл всех к причалам.

Перила набережный сияли хромированной сталью, белые плиты тротуара отдавали тепло.

- Сейчас я вам покажу на чём мы поплывём к континенту, - улыбнулся Квадратыч.

Причина по которой большинство игроков их группы хотела покинуть курорт была проста: Яркий остров не мог похвастаться

хорошими местами для прокачки, а у большинства игроков был начальный уровень.

- Ну и где же наш прекрасный корабль? - хлопала глазами Элея.

- Он достался мне совершенно бесплатно! - зловеще улыбнулся Квадратыч.

- Как это? - посмотрела на него Анна.

- Я нашёл его на берегу!

По лицам некоторых из членов группы Квадратыч догадался, что они ожидают увидеть.

- Хорошо, что ещё не откопал на пляже, - хихикнула Нагибайка, красуясь в своей боевой экипировке. В ней была и Анна, остальные все шли в обычной одежде, дабы не светить низкоуровневыми предметами.

Белая набережная кончилась, и вместо домов с высокими окнами там показались склады и площадки с ящиками. У пристаней стояли корабли, к которым везли обозы и телеги.

Квадратыч увидел «Кота в Кванте».

- А вот и наш навигатор! - он помахал ему рукой.

Парень с кошачьим хвостом подбежал к ним.

- «Кот в Кванте» к вашим услугам! - представился он и снял красную шляпу с шикарным белым пером. Взмахнув ей, он водрузил её на голову, покрытую русыми волосами с торчащими кошачьими ушами. - Приятно познакомиться леди! - он схватил за руку Элею.

- Отстань! - она вырвала руку. А Кот перешёл к Энии.

- Хвост друг другу всегда друг, брат и товарищ! - он потряс её руку, а в это время его серый хвост проехался по грудям Элеи, обводя их кончиком.

- Что за наглость! - вскричала сереброволосая девушка.

- Что? - мотнул голову Кот в кванте, переходя к Риаде.

- Научись контролировать свой хвост! - она подошла к спине флибустьера.

- Он у меня сам по себе! - усмехнулся Кот, его серый хвост влетел Элеи под белое платье, проехался по трусам и вылетел, поднимаясь волной и задрав ей юбку. Квадратыч успел увидеть шёлковые трусики белого цвета.

- Подонок! - Элея подняла ногу, чтобы наступить на хвост, но его владелец уже перешёл к Нагибайке.

- Прости, но кот бродит где захочет! - промурлыкал попутчик. Нагибайка рассмеялась.

Закончив приветствие, они пошли к шлюпке. Разместившись там, они отчалили. Квадратыч сел у руля, а остальные по скамейкам. Начали грести Анна и «Кот в Кванте». Как и ожидал

авантюрист, от работы двух персонажей с наибольшей силой лодка просто полетела по волнам.

Пятьдесят километров, разделявших Яркий остров от континента, показались Квадратычу не таким уж и большим расстоянием. Так два - три часа плавания, не больше.

- Я выйду! - сказала Элея и испарилась.

- Только не опаздывай, иначе останешься с котом, - сказала пустоте Нагибайка.

- Может и нам выйти? - посмотрел на Квадратыча Кохэй. - Лодка станет легче и поплывёт быстрее.

- Как хочешь, - усмехнулся «Кот в кванте». - Только вот лодка от этого легче не станет, поскольку масса пассажиров учитывается. А если что-то случится в море и нужна будет помощь команды, тогда будет совсем худо. Многие в море именно поэтому и шли на дно, что в самый нужный момент игроков не оказывалось на местах.

Квадратыч вспомнил сожравших лошадей волков. Если бы тогда все были на месте...

- Нечасто нам выдаётся морское плавание, - улыбнулся Ануи. - Можно и посмотреть на море.

- Начал бы в морском городе, - Кохэй посмотрел на удаляющийся Тайгу. - Оно бы тебе уже надоело.

Белый город с пальмами и фруктовыми садами исчезал вдали. Вечерело.

- Как романтично, - вдыхала солёный воздух Эния. - Вот это я называю путешествием.

- Когда-нибудь я сюда вернусь, - вздохнул маг Огня. - Прокачаюсь и вернусь крутым игроком.

Основную часть пути гребли Анна и «Кот в кванте» пока не устали, потом остаток на вёслах домучивали все остальные.

Когда лодка ударилась о скалистый берег континента, все с удовольствием вылезли на берег. Уже кончались сумерки, и начало темнеть. Первые звёзды сияли над головой.

- Так здесь все мы? - посмотрела на игроков Анна и начала считать свою группу. - Один, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять. Все.

Она посчитала вместо Элеи орка. Нагибайка знала это, но никому не сказала.

- Прощайте! - махал шляпой «Кот в кванте». - Когда будете в южных морях может быть пересечёмся! - Он опять сел на весла, и лодка поплыла в черноту моря.

А на берегу про Элею никто и не вспомнил.

***

Вечером, когда она бродила по району, то встретила

подружек и с ними засиделась до самой ночи. Так что войдя в виртуальную реальность, она увидела своё альтер-эго. Элея - девушка с длинными серебристыми волосами, милым личиком, голубыми глазами, низким ростом и небольшой грудью стояла, облачённая в белое платье с вышивкой крючком и фенечками.

Она выбрала персонажа и вошла в мир. У неё было слишком хорошее настроение, чтобы она могла подумать о чём-то плохом.

Поэтому, когда Элея очутилась сидящей на деревянной скамейке лодки ночью под пологом звёзд и в открытом море, она несколько удивилась, припоминая прошедшие события.

Из-за того, что она засиделась с подружками, она опоздала и не вышла на землю.

Рядом с ней грёб «Кот в кванте».

Сообразив, что с ней произошло, Элея решила мило улыбнуться.

- Не мог бы ты вернуть меня на землю к месту высадки! - обратилась она к нему в надежде на понимание.

- Я уже слишком далеко отплыл от него, - промурлыкал флибустьер.

Элея посмотрела окно группы - никого не было в онлайне. Она недовольно хмыкнула.

- Тогда просто высади меня на берег! - вскочила она.

- Здесь до берега пятьсот метров, может больше, - посмотрел в черноту Кот. - Удачи.

- Я туда не по плыву! - взмахнула кулаками она.

- А я в ближайший час собираюсь плыть на восток, а потом только пристану к берегу.

- Почему? - она схватила парня за плечи. - Разве сложно уважить милую девушку?

- Время дороже милых девушек, - облизнулся Кот.

- Придурок!

- Хочешь покормить рыб? - он поднял голову.

- Не-е-ет! - отстранилась Элея. Упёршись ногами в лавку, она упала на спину в пространство между скамеек. Белая юбка, упала, обнажая тонкие ноги. - Проклятье! - перед глазами девушки открылось звёздное небо.

- Хех, - усмехнулся флибустьер, вставая. Он осушил вёсла и положил их в лодку.

- У меня нет денег! - приподнялась Элея. - А всё из-за одного придурка!

- И много таких придурков, которые виноваты в твоих неудачах?

- Один, как только я встретила его вся моя спокойная жизнь полетела в тартарары!

- Можно узнать, кто он?

- Это авантюрист с квадратной головой! Из-за него все мои беды!

- А мне он показался прикольным!

- Из-за него я попала в эту дыру! - расплакалась Элея. - Всё из-за его проклятого задания!

- Ладно, берег совсем близко, - «Кот в кванте» вернулся к вёслам.

Через десять минут он оставил Элею стоять совсем одну на ночном берегу, а сам поплыл в чёрное море.

***

На следующий день в шесть вечера начался поход на север. По календарю NMAY шло шестое августа, то есть предпоследний день месяца. Было ужасно жарко.

Игроки поднимались на холм, продираясь сквозь заросли низких деревьев и кустарника. Элея уже догнала их. Чтобы попасть в точку высадки, ей пришлось зайти в игру пораньше и идти вдоль берега.

Безоблачное небо обещало беспощадную жару до конца дня. Хотя был и один плюс - самое жаркое время уже прошло.

- Здесь мы пройдём сквозь пески Гоха, - пояснил Квадратыч.

Все вооруженные мечами игроки орудовали ими, расчищая отряду дорогу.

- Они же простираются почти четыреста километров на север, по берегу пролива Весты, - выдохнула Нагибайка, идущая позади.

- В том месте, где мы высадились, пустыня только начинается и шириной где-то тридцать километров, - пояснил Квадратыч, облачённый в доспехи.

- Всего-то тридцать километров, - усмехнулась Нагибайка.

Из противников им ничего интересного так и не попалось, кроме нескольких вепрей, горного тигра и прочей мелочи.

Вскоре холмы окончились, и перед путниками предстал океан жёлтого песка.

- Вот она пустыня! - поднял голову Квадратыч, пытаясь охватить небо руками.

Перед игроками вылетела табличка.

Вы вошли в Пески Гоха.

Малоисследованная пустыня на побережье континента Эди на левом берегу пролива Весты. Пока ещё на всех картах это место значится большим белым пятном. Но кто знает может её когда-нибудь исследуют?

Пустыня - место, где требуется выносливость и сила духа. Но решиться пойти в неё тоже не малый шаг.

Выносливость навсегда повышается на 1.

Все посмотрели и пошли вперёд.

- Интересно, - посмотрела на товарищей Лирика. - Если прийти сюда ещё раз, то опять получишь бонус?

- Нет, - покачал головой Квадратыч. - Такие бонусы получаются только при въезде в какую-нибудь страну или регион и всего один раз. Есть ещё бонусы первооткрывателей.

- Но всё же, качаться в одном месте практичней, - к нему подошла Анна, на ней была её боевая экипировка: плотная куртка из железной ткани, под которой была надета эльфийская кольчуга, юбка из такой же ткани, белые чулки с красным узором и сапожки с металлическими вставками в голенища.

- Зато путешествовать интересней, - Кивнул Квадратыч.

- Я начинала в Альтери, - продолжила шатенка. - Там и познакомилась с Нагибайкой. Начинать в большом городе всегда практичнее, чем в малом. Больше игроков, больше предметов, ниже цены на товары, легче найти группу. И главное большую роль играет расположение властей.

- Но есть и минус, по крайней мере сейчас, - вмешалась Нагибайка. - Новичков в обжитых местах стало слишком много, и за подземелья рядом с городом происходят самые настоящие битвы.

- И что же вас заставило приехать в Абрихольд? - посмотрел на Анну Квадратыч.

- Гильдия. Мы хотели купить хорошее здание гильдии, но в столице цены были не дай боже. Повезло только тем, кто купил что-то в начале игры. Игроков всё там прибывает и пребывает, и в Астрионе даже в других городах всё дорожает. Мы узнали, что на границе, недалеко от королевства открыт новый город, и поспешили туда. Купили в нём лучшее здание гильдии и обосновались там. Вот и всё.

- Выходит, у вас есть расположение властей Астриона?

- Немного, - улыбнулась Анна.

- А меня волнует то, что мы не можешь как следует качаться, - подошёл к ним Кохэй.

Квадратыч кивнул, пока им ещё не встретились обиталища монстров.

Они вошли в пустыню, и раскалённый воздух просто обжигал ноздри. Квадратыч был доволен железными сапогами, потому, что в них не попадал песок. Но доспех быстро раскалился на солнце.

- Надо найти логово монстров, но таких, чтобы мы их, а не они нас, - резюмировал авантюрист.

- Но куда я не посмотрю здесь везде песок и ничего не видно! - озирался маг Огня.

- Странно, а я уже заметила несколько скорпионов и змей, - вставила Эния, неся на руках свою собачонку.

- Когда это всё кончиться! - ныла Элея, утопая в песке.

- Воды! - орк достал флягу и уронил в рот последние капли.

- Да, воды! - кивнул Ануи, плывя по песку в длинном кимоно. Он вынул флягу из инвентаря и пригубил.

- Надо было больше запастись воды, - заметил Квадратыч, но вспомнил, что у него почти забит инвентарь. Нужно было покупать рюкзак.

Так они брели ещё пол часа.

Ужасная жара приносит необычайную усталость.

Выносливость снижается на 50%

Квадратыч остановился. Он поднял забрало, открыл инвентарь, достал флягу, которая материализовалась в руке и выпил всю воду.

Параметр выносливости восстановлен до 75%.

Он улыбнулся и пошёл дальше. Но не успел он пройти и несколько шагов, как услышал голос Анны.

- Монстров заказывали!

Квадратыч осмотрелся. Вокруг них начали подниматься кучи песка.

- Боевое облачение! - услышал он голос Ануи, свет побежал по мастеру мечей, и вместо кимоно на нём появились кожаные доспехи чёрного цвета.

«Самый лучший цвет для пустыни! В них он точно не замёрзнет», - улыбнулся Квадратыч.

Кучи песка росли вокруг них, и скоро от земли отделились ноги, руки и туловища.

- Это песчаные големы, - резюмировала Анна.

Големы, стоя на двух песчаных ногах, имели массивное тело высотою около двух метров и длинные руки, кончающиеся тяжёлыми кулаками. Песчаное тело, блестело на закатном солнце. Медленно переставляя ноги, они пошли к игрокам.

«Противник не из быстрых!» - достал мечи Квадратыч.

- Я слышала про них, - быстро говорила Анна, - колющее и режущее оружие против них не эффективно. Нужно что-то типа булавы.

- Это для меня! - взревел орк, махая топорами. - «Гремящий клич!»

Он взревел и бросился на голема. Топоры ударяли о песчаное тело, выбивая брызги песка.

Квадратыч подбежал к другому голему, и пару раз резанул мечом - следы от лезвий затянулись песком.

Голем размахнулся кулаком, Квадратыч пригнулся. Кулак

пролетел над головой, после чего авантюрист поднялся, и получил удар от другого голема. Железный шлем ограничивал обзор, и авантюрист не заметил песчаного кулака.

Пролетев около десяти метров, Квадратыч рухнул на песок прямо под ноги Ануи, который уворачивался от ударов своего противника. К счастью големы не отличались быстротой, и их размашистые удары было легко предугадать.

Удар голема снял у Квадратыча ровно тридцать очков здоровья, осталось ещё сто восемь. Авантюрист быстро поднялся, спрятал мечи в инвентарь и достал топор. Вокруг него слышался топот, големы гонялись за убегающими игроками.

- Ура! - грянул орк, его песчаный враг рассыпался.

«Знать бы ещё какого они уровня!» - думал Квадратыч, смотря на приближающихся троих противников. Он побежал по песку, огибая их.

- «Инферно!» - крикнула Нагибайка и Квадратыч увидел, как группу подходящих к игрокам големов объяло вырвавшееся из-под земли пламя. Оно их не остановило, монстры по-прежнему двигались к игрокам, и первый из них покинул область поражения. Весь чёрный, он вышел из пламени и продолжил свой путь. От него тянуло жаром. Пройдя десять метров у него отпала правая рука, а затем он сам развалился комьями обгорелого песка.

- Спасите! - визжала Лирика, убегая от преследователя.

- Лечение! - орал Кохэй, махая посохом. К нему шёл дымящийся голем.

- Умри! - Дирэй махал кузнечным молотом, и Квадратыч заметил только его копну белых волос между телами трёх, сходящихся в круг големах.

- К нам сюда идут гости! - визжала Эния, показывая пальцами на дюну откуда к ним шла компания из двадцати големов. Но до них была ещё добрая сотня метров.

Квадратыч обогнул последнего плетущегося за ним голема и, зайдя в спину, начал бить его топором.

Топорище взяло в песке. Не используя приёмов, он попытался нанести как можно больше ударов. Голем развернулся, развернулись и его товарищи, идущие впереди.

Песчаный кулак полетел на Квадратыча, тот, шагнув назад, разорвал дистанцию и увернулся. Кулак пролетел перед носом, Квадратыч вонзил в песчаный торс топор, голем занёс левый кулак.

Ещё удар по торсу, ещё... Топорище сорвалось и осталось в теле голема.

Квадратыч выбросил бесполезное древко, уходя от второго

удара. Его с двух сторон окружили ещё два голема.

Сжав тяжёлые кулаки, авантюрист начал боксировать голема в грудь, и через несколько мгновений он развалился кучей песка. Забравшись на неё Квадратыч ушёл от двух других големов.

Обегая их, он увидел, как окруженный големами Ануи попытался атаковать врага мечом и погиб. Но сообщения о его смерти не выскочило - в режиме боя они исчезали.

Лирика была эльфийкой, поэтому благодаря лёгкой поступи просто носилась по песку, где все остальные вязли. Она визжала и стреляла в големов, которые её преследовали.

Квадратыч увидел чуть в стороне Анну, Нагибайку и Элею, к ним примкнул её и Кохэй.

- «Инферно» - Нагибайка атаковала группу идущих к ним големов. Из-под земли вырвалось пламя, захлестнувшее часть отряда врагов.

Три голема рядом с Квадратычем рассыпались, и между них показался божественный кузнец. По окровавленному лицу и одышке было видно, что он на пределе.

- Целитель! - крикнул он.

- Дирэй! - завизжала Элея и бросилась к нему. В NMAY целитель мог лечить только при контакте с раненым.

К Дирэю шли ещё големы, и он принял оборонную позицию.

«Ну и фигня!» - думал Квадратыч уходя от двух големов. Он сбросил скорость идя шагом, чтобы восстановить дыхание, и големы стали его немного догонять.

«Нужно что-то делать! - пронеслась у него мысль. - Големы используют тактику разделения и окружения. Они разделяют игроков, окружают их и убивают. Надо к ним найти подход».

Он снял шлем и бросил его на песок. Поле боя предстало в полной красе.

Где-то на его краю орк дубасил двумя топорами сразу двоих противников, которые развалились.

- Ура! - заорал он, подняв оружие. Однако по внешнему виду было понятно, что ему досталось.

- «Инферно!» - прокричала Нагибайка шатаясь. Оставшихся големов, идущих к ним, объяло широкое пламя.

Два песчаных голема шли к Квадратычу. Они зашли на него с разных сторон. Квадратыч посмотрел на их ноги и прикинул, что на четвереньках он сможет пролезть между ними.

Голем подошёл к нему и занёс кулак, второй голем за спиной сделал тоже самое. Кулаки полетели на Квадратыча, тот припал к земле и пополз на четвереньках под тушу голема. Пролазя между его ног, он поднялся. Голем стал разворачиваться, переступая с ноги на ногу.

А второй голем принялся обходить первого.

Краем глаза Квадратыч заметил, как Анна уничтожила песчаного монстра, подошедшего к Нагибайке.

- Помогите! - бежала по песку Лирика. За ней гнались сразу три голема с торчащими стрелами.

Голем размахнулся, Квадратыч повторил пролезание между его ног.

Достав из инвентаря нож, он вонзил его в спину песчаного голема, подтянулся и залез на вершину мешкообразного тела без признаков головы.

Траектория кулаков противника изменилась, теперь он старался попасть по Квадратычу, сидящему на нём.

Авантюрист заметил, как упала от истощения на песок Элея, а Дирэй напал на подошедших с ближайшей дюны големов. Он кое как поднимал тяжёлый молот и обрушивал на их песчаные тела. Сыпались мелкие брызги песка.

- Жрать! - орал «Крутой чвак», идя к Квадратычу. К окровавленному орку пристал песок, покрывая его коркой.

Квадратыч увернулся от удара, пошатнувшись на големе. Он попытался отбить сапогом его плечо, но рука моснтра прочно держалась. Он опустился на корточки и принялся нарезать плечо ножом. После десятого раза рука голема отвалилась и рассыпалась песком. Второй голем нанёс удар по груди Квадратыча оставив вмятину в доспехе. Авантюрист прокатился по дюне, потеряв треть здоровья.

- Ну и дела! - усмехнулся Квадратыч, поднимаясь.

Перед глазами сияла табличка.

Истощение.

Сильная жара, усталость, жажда - всё это не позволяют сражаться так же, как и раньше. Тело истощено и требует отдыха.

Доступно только тридцать процентов дыхания. Каждое действие теперь затрачивает вдвое больше энергии. А напряжённые действия будут отнимать и здоровье.

Квадратыч рассмеялся.

Ну самое время для такого сообщения, когда у него и так осталось всего десять процентов от общей энергии.

Начались сумерки. Тьма начала сгущаться, и на западе уже виднелась чёрная полоса на краю неба.

- Эгей! - услышал он голос Риады. Она стояла на вершине соседнего бархана. - Лови благословение.

Дух волшебства, везде живущий
Даруй ты силу ускоренья.
Наполни ноги силой сущей,
Что повышает предвиженье!

Перед Квадратычем вылетело окно.

Получено волшебное ускорение.

Скорость перемещения повышена на 5%

Время действия благословения 10 минут.

Он усмехнулся.

- Почему только сейчас!?

К нему подошёл голем без руки. Он поднял кулак, замахиваясь для удара.

«Надо точно менять тактику!» - пронеслось у Квадратыча. Он выпустил из рук нож и стал следить за кулаком. Тот полетел на него, Квадратыч повернул корпус, уходя от удара. Когда песчаный кулак достиг предела, авантюрист обхватил обеими руками вытянутую руку голема и, упёршись ногами в песок, рванул назад. Голема перекосило и он упал на авантюриста, придавив ему ноги.

Полоска здоровья мигнула и чуть-чуть уменьшилась.

Опираясь о песок одной рукой, голем попытался подняться, но его товарищ оказался совсем рядом и замахивался кулаком.

Квадратыч, как только упавший на него монстр приподнялся, освободился, сел на ноги и залез под тело монстра, нависшее над землёй. В пустоте пролетел кулак второго голема. Рука первого съехала по песку и его тело навалилось на Квадратыча.

Он бросил взгляд на песок и увидел свой нож. Схватив его, он стал изо всех сил нарезать торс песчаного голема лезвием плашмя, выцарапывая из него сухой песок, сыплющийся тонкими струями. Квадратыч терял последнее здоровье и энергию. Дыхание подошло к концу и все остальные полоски тоже истощались.

Удар, удар, ещё удар. Во рту и в глаза Квадратычу попал колючий песок, и авантюрист уже больше ничего и не видел. Но после нескольких ударов тело голема обвалилось и рассыпалось песком.

***

Над пустыней простиралась ночь, яркие звёзды светили на чёрном небе.

Последний голем рассыпался прахом.

Лирика чуть дышала, всё это время она успешно убегала от противников. К ней подошёл воскресший недалеко Ануи.

- Ну как?

- Так! - она пожала плечами, машинально сжимая в руках лук.

К ним подошли Нагибайка, Анна и Кохэй, из них лучше всех выглядела только шатенка. Остальные еле стояли на ногах. Маг так вообще, как старик, чуть не висел на своём посохе с оранжевым набалдашником.

- Где все?

- Дирэй и Элея сидят среди куч песка, - посмотрела на них Анна.

Божественный кузней помахал им рукой.

Эния и Риада идут к нам.

- Самые бесполезные члены нашего отряда! - заметил Кохэй.

- Ничего, выучат нужные заклинания и станут незаменимыми, - улыбнулась Нагибайка.

- А где орк? - смотрела на поле боя Анна.

- Я здесь! - из песка поднялся «Крутой Чвак» и поковылял к ним.

- Осталось найти Квадратыча!

Песок на одной из куч зашевелился и оттуда вылез авантюрист.

Перед ним выскочило сообщение.

Получен новый уровень!

Повышены навыки

Ношение тяжёлых доспехов - 3

Владение оружием - 6

Владение топором - 4

Путешествие - 7

Так же наблюдая за действия мастеров можно чему-то научиться.

Стихийная магия (Огонь) повышается до 2 уровня.

«Групповой опыт», - подумал Квадратыч. В NMAY когда игрок получал часть опыта собранного другими членами группы, то он повышал те навыки, которыми наиболее часто пользовались эти члены группы.

Два очка характеристик, полученных при повышении уровня он вложил в ловкость. Оставив не просмотренными сообщения о противниках и их уровнях, он пошел к своим.

- Ну что?

- Надо бы отойти отсюда подальше, неизвестно, когда они возрождаются, - заметила Анна и все согласились.

К ним подошёл Дирэй и Элея, и пройдя чуть дальше все разлогонились, поскольку продолжать путь было бессмысленно. Единственное о чём жалел Квадратыч, так это, что не нашёл свой шлем.

Глава 12

На следующий день в семь часов группа собралась вновь. Стоя на бархане и смотря на юг, они улыбнулись. Необычный пейзаж буквально звал к приключениям. Многим уже надоела умеренная растительность Абрихольда, и хотелось лицезреть другой пейзаж.

Квадратыч достал найденный в море компас и быстро сориентировался.

- Идти надо туда! - указал он рукой за горизонт.

- Погнали! - закричал Кохэй.

- Вперёд! - вторила Нагибайка.

Отряд принялся спускаться по горячему песку.

Квадратыч сменил на всякий случай экипировку на махровый халат, поскольку тяжёлые доспехи не давали возможности быстро двигаться, да и против песчаных големов оказались довольно бесполезны. Туфли с длинными носами сразу же дали о себе знать и наполнились мелким песком, который неприятно въедался в подошвы ног.

Через десять минут бодрый шаг отряда сменился волочением: вчерашняя жажда никуда не делась и как назло ни у кого не было ни капли воды.

- Воды! - шептала Эния,

- Пить! - со сморщенным лицом шептал Ануи. Из-за песка его чёрные волосы торчали сухими патлами.

- Пива! - бухтел орк, открыв высохший рот.

Минуя места, где из песка торчали небольшие кучки, как догадался Кохэй - спящие песчаные големы, игроки шли дальше.

Нежелание драться с големами было вызвано жаждой, которая уменьшала характеристики и отсутствием трофеев, выпадающих из последних. Кроме нескольких мешков песка с голема нечего было взять.

Перевалив через очередной бархан, путешественники увидели у подножья другого свалку камней между которых виднелся круг прохода.

- Подземелье! - закричал Кохэй и побежал вниз.

Его нисколько не заботили змеи и скорпионы плотно населяющие местные земли, и он даже о них и не вспомнил. Буквально съезжая по склону бархана, он летел к чёрному проёму. Остальные помчались за ним.

Когда Квадратыч подбежал к проходу под бархан высветилась

табличка.

Вы открыли проход в подземный мир.

(Пустыня Пески Гоха, крайний запад).

Слава первооткрывателя увеличивается на 30.

Надземный мир соединён с подземным сложной системой проходов. Куда они ведут? Никто не знает... На данный момент единственный способ узнать это - войти внутрь. Но путник, знай, то что вверху ничто по сравнению с тем, что находится под землёй!

Все молчали, читая сообщения!

- Тридцать славы, ура! - закричала Эния, подпрыгнув, она подняла руки к небу.

- Проход в подземный мир, это редкий объект, - пояснила Анна.

- Столько славы... - отвернулась беловолосая целительница.

- Может войдём туда, - предложила заклинательница духа лисы. - Оттуда так приятно тянет прохладой.

- Да, - кивнула орк. - Туда так и хочется войти.

- Вы сума сошли! - схватила за руку Энию Нагибайка. - Подземный мир только для групп продвинутых игроков.

- Да, - кивнула Анна. - Пойдём, пока оттуда что-нибудь не вышло.

Все поддержали её решение и отряд пошёл дальше на юг.

Через час они достигли деревни.

Вы открыли деревню «Говорящие пески».

Слава первооткрывателя 5

Говорящие пески маленькая деревня на окраине пустыни. Там живёт не много людей, но зато они всегда рады путникам.

То, что Квадратыч увидел перед собой было мало похоже на деревню. Это была просто одна улице с домами из песчаника. На ней сиротливо виднелся колодец... Колодец!

Только от одного осознания этого факта Квадратыч рванулся вперёд. Он мчался вперёд, загнутые носки туфель мешали ему бежать, утопая в песке, но он не обращал на них внимания.

Колодец!

Все бросились за ним. Промчавшись мимо одноэтажных домов, Квадратыч подбежал к колодцу, представляющему из себя выложенное из кирпичей кольцо в центре улицы.

Схватив ведро с длинной верёвкой, он бросил его внутрь, а затем схватившись за верёвку принялся его медленно опускать. Раздался стук - ведро ударилась о сухое дно.

- В этом колодце нет воды!

Квадратыч обернулся, к нему подошла пожилая женщина в белой одежде.

- Почему? - посмотрел на неё авантюрист.

- Вот уже год, как колодец перестал давать воду. Мы возим воду из окрестных деревень, но деревня умирает. С тех пор, как исчез сын Лукьяна, колодец пересох. Вот мы думаем и гадаем, что сделать.

- И что вы придумали? - поинтересовался Квадратыч. В этот момент его догнали остальные члены отряда.

- Ты выглядишь славным путешественником, - продолжила женщина. - Может быть узнаешь, что случилось с нашим колодцем?

- Конечно! - кивнул Квадратыч.

Получено задание: «Засохший колодец».

Вот уже год, как колодец в деревне «Говорящие пески» перестал давать воду. Местные думают, что это какое-то проклятье. Но кто знает? В любом случае местные не могут ничего предпринять из-за страха проклятия. Остаётся только надежда на искателей приключений.

Тип: местное

Сложность: 2

Начались сумерки. Солнце уже скрылось за горизонтом, и остатки жары начали исчезать.

Квадратыч повернулся к Энии, смотрящей по сторонам. Она опустила собачонку на землю.

- Сходи в трактир, посмотри сколько стоит здесь вода.

- Сейчас, - Эния пошла к входу в большое здание с одним этажом.

- Ну как? - поинтересовался Кохэй.

- Колодец высох!

- Проклятье! - ударил воздух Ануи.

- Где мы найдём воду? - смотрела на Квадратыча эльфийка.

- Я сейчас сделаю задание групповым, - авантюрист начал манипуляции с окошками. - Помогите мне.

- И что нам нужно сделать? - спросила Анна.

- Для начала мне нужен свет! - Квадратыч принялся собирать верёвку, доставая из колодца ведро.

- У меня есть светящийся шар, - к нему подошла Риада.

- Отлично, - кивнул он.

- Священный магии огонь,

Взгляни ты на мою ладонь,

Ты силой мысли соберись

И светом ярким озарись!

Риана произнесла заклинание, и на её маленькой ладони появился светящийся белый шарик. Он поднялся и повис в воздухе. Девушка взяла его обеими руками, не касаясь боков и

посадила Квадратычу на плечо.

- Отлично, - улыбнулся Авантюрист.

Дощатая дверь открылась, из трактира вышла унылая Эния.

- Они требуют золотой за стакан воды.

- Крохоборы! - сжал кулак Ануи.

- Опускайте меня! - Квадратыч, убедившись, что ведро целехонькое, посмотрел на остальных. Они взялись за веревку, и тогда авантюрист стал в ведро. Его начали опускать вниз. Держась за прочную веревку, он смотрел на неровные стены колодца, сделанные из кирпича. - Когда меня надо будет подымать я дёрну за верёвку.

- Хорошо! - ответил Кохэй.

Квадратыч опускался вниз, пока ведро не стало на дно пересохшего колодца.

- Стоп! - крикнул он наверх. Подняв голову, авантюрист не смог ничего увидеть. Из-за светящегося шара, то, что было вверху казалось слишком блеклым.

Выйдя из ведра, Квадратыч осмотрелся. На каменном дне колодца лежал белый скелет.

- Что это ещё такое? - авантюрист дотронулся до черепа.

Рядом с ним появился призрак - прозрачный юноша синеватого цвета.

- Зачем ты тревожишь мой прах?

- В деревне нет воды! - посмотрел на него Квадратыч.

- Это потому, что я проклял колодец. И вода больше не пойдет, пока я не буду отомщён.

- А что такое?

- Сын старосты! - сжал кулак призрак. - Этот негодяй! Он убил меня и сбросил в колодец мой труп. Я жажду отмщения.

- Почему он так поступил? - решил расспросить призрака Квадратыч.

- Это из-за Лизы. Я любил её... А сын старосты хотел на ней жениться. Естественно. Она была лучшей девкой в деревне!

- Понятно, - кивнул Квадратыч. - Но может хватит?

- Нет, я требую отмщения! Пока сын старосты - Дик не будет убит, вода из этого колодца не пойдёт.

Перед Квадратычем появилась табличка о возможности получить задание, но он закрыл её даже не посмотрев. Подумав, что убийство сына старосты займёт слишком много времени, он решил действовать другим путём. Вода должна пойти сейчас, а не потом. У них нет времени сидеть в каждой деревне.

- Послушай! - Квадратыч глубоко вздохнул. - Месть, это зло. У сына старосты тоже есть родители, которые его любят. И если я отомщу за тебя, то они будут мстить за него. А потом мои друзья

будут мстить за меня. Этот порочный круг никогда не кончиться. Так будет продолжаться постоянно. Люди будут гибнуть один за другим, а всё из-за неправильного поступка Дика. Но ты можешь прервать этот порочный круг, ты можешь спасти этих людей, надо только отказаться от мести!

- Да мне плевать на этих людей! - закричал призрак тряся руками. - Я хочу, чтобы Дик умер так же, как и я.

«Похоже эта тактика не работает! - подумал Квадратыч. - Надо изменить подход!»

- Так ты хочешь, чтобы он умер? Но подумай, всё ли ты правильно сделал? Может быть Дик имел основания для твоего убийства? Может быть прав он, а не ты? Ты можешь мне сказать об этом?

- Прав он? С каких это пор? Только потому, что его отец староста, и у него больше денег? Никогда! Этот негодяй убил меня только по тому, что Лиза его отвергла, и мы назначили свадьбу. Этому нет прощения!

- Я неофит Энтрических богов! - громовым голосом произнёс Квадратыч, выпятив грудь. - Я посвящён в их дела и дела ордена! Скажи мне, ты сомневаешься в могуществе богов?

- Нисколько! - раскрыл ладони призрак.

- Ты веруешь в богов?

- Всей душой!

- Ты думаешь, что боги не покарают злодея, и это нужно поручить кому-то другому? - насел на него Квадратыч.

- Ну... я...

- То есть ты хочешь сказать, что боги не могут восстановить справедливость?

- Я такого не говорил, - стал отнекиваться призрак.

- Но ты сам пытаешься сделать то, что должны сделать боги, не это ли красноречивее любых слов?

- Но как я буду уверен, что Дика покарают? - совсем неуверенно произнёс он.

- Боги позаботятся об этом и воздадут каждому по заслугам! - поднял руки к небу Квадратыч. - Ни о чём не беспокойся. Ты скоро сам увидишь, как Дик покарает сам себя и получит участь худшую, чем смерть.

- Правда?

- Не сомневайся!

- Тогда меня здесь больше ничего не держит, - призрак посмотрел на небо, виднеющееся в кольце колодца. Оно уже успело почернеть. - Я ухожу и вверяю месть в руки богов!

Он исчез.

Задание «Засохший колодец» выполнено.

Засохший колодец в деревне Говорящие пески проклял погибший от руки Дика сын Лукьяна Абу. Теперь, когда призрак отправился в мир духов проклятье снято.

Расположение жителей деревни Говорящие пески повышается на 30.

Слава повышается на 1.

Благодаря тому, что вы использовали силу убеждения и вам не пришлось выслеживать и убивать Дика, а потом и его родных, вы изменили ход событий, отправив призрака в мир теней, не выполнив его требований.

Интеллект навсегда повышается на 1.

Открывается новый навык «Сила убеждения», поднимающийся сразу на 3 уровень.

На словах выследить и убить Квадратыч улыбнулся, он ожидал от задания нечто похожего. То, что вода начала прибывать в колодец, он почувствовал по промокшим ногам, и её журчанию.

Собрав скелет в ведро, он крикнул.

- Поднимайте!

Но ведро как стояло, так и осталось стоять на дне колодца. Квадратыч дёрнул за веревку, ничего не произошло. Он дёрнул ещё раз. Опять ничего.

- Вы что там заснули?

Квадратыч дёрнул за веревку со всей силы - она свалилась в колодец. Собрав её, он скрутил веревку в кольцо и, перекинув ведро через плечо с помощью этого импровизированного пояса, снял туфли с закрученными носами.

Спрятав их в инвентарь, он осмотрел стену. Кирпичи лежали очень неплотно и многие сильно выпирали, что облегчало задачу подъёма наверх. Цепляясь за их края, он принялся взбираться. До земли было метров десять, и, медленно поднимаясь, Квадратыч цеплялся за выступы.

Шарик погас, окончив своё существование, и авантюрист остался в полной темноте. Теперь он продолжил подъём, находя выступы наощупь. Спустя несколько минут Квадратыч выпал из колодца на горячий песок.

Перед ним высветилось сообщение:

Открыт новый навык: Паркур

Выложив из ведра кости, он одел туфли и пошёл к трактиру, где горели огни.

***

После прохладного колодца воздух казался горячим, хотя уже стемнело, и он быстро остывал. Смотря на звёзды над головой, Квадратыч вошёл в трактир. Длинный зал дохнул спёртой

прохладой, и авантюрист увидел всех членов своего отряда.

- Почему вы оставили меня?

- Здесь холоднее! - ответил Ануи.

- Решил задачу? - посмотрела на него Элея.

- Не тебе спрашивать меня, - повёл губами Квадратыч.

- Ты научился летать? - поднялась Нагибайка.

- Всего лишь лазать по стенам, - усмехнулся Авантюрист. - Я смог решить задачу, и колодец уже наполняется водой.

- Ура! - вскричала Эния и поднялась. Все побежали к колодцу.

Квадратыч подошёл к трактирщику, стоящему за длинной стойкой, проходящей буквой Г в центре зала.

- Вы знаете Лукьяна?

- Я и есть он, а что надо?

- Я хотел сказать, что вашего сына Абу убил Дик. Призрак мне поведал об этом.

- Ублюдок! - мужик в халате сжал кулак. - Я же догадывался.

«А теперь заплати мне за сведения», - Квадратыч посмотрел на него.

- Когда он вернется с охоты, я ему устрою! - покраснел мужик.

- Да, я бы хотел узнать, что мне полагается за эти сведения?

«Хорошо, что я не стал выслеживать Дика, сколько можно было убить времени на его поиски!» - думал авантюрист.

- Вот, возьми! - он снял с пальца золотое кольцо с печаткой в форме круга с крестом.

Слабое кольцо силы.

Кольцо, похожее на золотое с печаткой, отличная вещь для начинающих воинов. Дающее немного силы, оно будет полезно.

+ 1 силы

Надев кольцо на палец, Квадратыч побежал на улицу. Там члены его отряда вовсю наполняли свои фляги из поднятого ведра.

- Слава богам, колодец прочищен! - поднимала руки к небу старуха, давшая задание.

Квадратыч подошёл к ней.

- А где моя награда?

- Пошли, мил... ок, - она запнулась. - Дам тебе бочку вина.

Возвращаясь от её дома с десятилитровой бочкой на плече, Квадратыч думал о том, что не мешало бы освободить инвентарь.

В NMAY весь переносимого в инвентаре составлял до тридцати килограммов, он никак не влиял на игрока. Так же из одежды в обеих слотах игрока отягощала только надетая на нём. Чтобы переносить больше, нужно было покупать сумки, либо таскать всё в руках.

У Квадратыча треть инвентаря занимал ящик с зельем принца. Но выбрасывать он его не хотел. Уникальная вещь. Пригодится.

- А что это? - спросила Эния, смотря на бочонок.

- Это вино, - пояснила Квадратыч. - Наша... Точнее моя награда, за задание.

- После этого бери задание у крестьян, - сплюнул Кохэй, - хорошо, что дали не мешок моркови.

- Поскольку это вино нам нужно будет нести, надо его сейчас выпить, - продолжил Квадратыч.

Он подошёл к колодцу и поставил бочку на землю. Достав флягу, авантюрист посмотрел на деревянное ведро, где ещё была вода. Анна подняла его и наклонила, Квадратыч подставил флягу под струю, и, наполнив, спрятал.

Они все дружно вернулись в трактир, где уже никого не было. Взяв чашки с полки, игроки ждали пока Квадратыч вынет пробку. Затем он начал разливать ароматное вино по чашкам. Наполнив последнюю себе, они подняли глиняные чашки и произнесли тост.

- За прокачку!

Глиняные чашки стукнулись, и все начали распробовать терпкое вино.

***

Полдень жарил Альтери тёплыми лучами. В мире NMAY начался сентябрь. Но в королевстве Астрион это было всё ещё лето. В лачуге бывших рыцарей красоты, а теперь «Двора чудес», собрались все члены гильдии кроме Мазанини. Они смотрели на обвалившуюся стену и оборванцев, которые бродили за ней.

Приличные игроки старались не посещать район трущоб, где на мостовой сидели нищие и повсюду бродили воры. Но гильдия уже обитала здесь пару месяцев и спокойно приспособилась к местным реалиям. Каждый вор знал, что в их бараке ничего нет кроме разного барахла.

На улице появился Мазанини. Он прошёл к обвалившийся стене и, пройдя в помещение, осмотрел собравшихся.

- Собираемся, мы переезжаем! - высоко подняв уродливую голову, произнёс он.

- Как это? - открыл рот Клопус.

- Да, как это? - посмотрел на главу Гипсочелло.

Он прекрасно знал насколько дорого в Альтери стоит недвижимость. Даже этот убогий барак достался им только потому, что учитель прошлого персонажа Гипсочелло, помер не оставив наследников. Так гильдия «Рыцари красоты» обзавелась собственным гильдхоллом.

- Так, - Мазанини громко рассмеялся. - Оказывается даже здесь можно купить неплохой особняк и всего за тридцать золотых.

- Сколько! - у всех членов гильдии полезли на лоб глаза от такой маленькой суммы, а уродливые рты распахнулись от удивления.

- Это не простой особняк, - Мазанини подошёл к одной из висевших на стене картин, на которых прокачивал рисование адских изображений. Взяв её обеими рука, он снял с гвоздя, и пошёл к выходу, то есть к обвалившейся стене. Выйдя на улицу, глава повернулся к членам гильдии. - За мной!

И растянувшийся процессией они пошли через весь город на другой его конец.

Впереди в чёрной робе шёл Мазанини, держа перед собой неприглядную картину, где был нарисован человек с белым прямоугольным лицом, в чёрной одежде и с очень длинными руками, уходящими за край полотна. За художником адского изображения шли все остальные члены гильдии.

Идя через центр города, они привлекали к себе всеобщее внимание. Среди белых домов и прозрачных витрин, на тротуарах городских улиц люди смотрели на них. Прохожие останавливались, смотря на это чудо природы. НИПы безудержно ржали, прикрыв рты руками. Игроки смотрели им вслед, делая скриншоты и записывая видео.

Из толпы кто-то выкрикнул.

- Из-за этого урода я навсегда потерял одно очко интеллекта!

Мазанини обернулся, смотря на своих одногильдийцев. На его ужасном лице появилась улыбка, оскалив белые и острые, как клыки, зубы.

- Слава, она так приятно греет!

Они подняли головы и пошли дальше. Прохожие ещё долго вспоминали их злодейские улыбки на ужасных лицах.

Через два часа они подошли к новому дому - небольшому особняку из чёрного кирпича. Его участок справа и в конце огибало городское кладбище, про которое ходили разные слухи. Слева стояла заброшенная фабрика. А через дорогу, напротив особняка, глухая стена армейских складов.

Когда члены гильдии увидели особняк, они поняли, что простым ремонтом тут не отделаться. Большинство стёкол были выбиты, участок земли порос травой из которой торчали скелеты высохших деревьев. Чёрная черепица на крыше дома пестрела от дыр, и на ней росли трава и маленькие деревья. Под крышей свили десятки гнёзд птицы.

- Это дом с приведениями! - рассмеялся Мазанини. - Так что в

комплекте поставлено ещё и несколько слуг. Он открыл завизжавшую калитку, и пошёл по тротуару к крыльцу. Все последовали за ним.

Дверь ему открыл призрак-дворецкий.

- С возвращением, сир!

- Прощу любить и жаловать моих друзей! - улыбнулся Мазанини, и даже призраку стало не по себе.

Особняк с приведениями пытались покорить многие игроки, но призраки их просто убивали. Однако Мазанини благодаря его специальности они приняли за своего.

Когда члены гильдии вошли в зал от вида мебели у них открылись рты. Она почти вся прогнила, либо облезла настолько, что её было страшно касаться. Но тем не менее гильдийцы выразили своё восхищение.

- Да по сравнению с прошлым сараем, это царские хоромы! - махал огромными, как крылья, руками Театрало. Он уже успел получить уникальную специальность - «Актёр погорелого театра». Само его тело напоминало огромную грушу на маленьких ногах, которую увенчивала голова с большим лицом, по форме напоминающим перевернутое мусорное ведро.

- Да, да, - кивали остальные члены гильдии.

- Осталось только привести всё в порядок, - улыбнулся Мазанини.

- Я займусь этим, - кивнул Прыщ. Он вроде был как обычным человеком, только все его лицо и тело покрывало множество бородавок. Новой его профессией стало целительство.

***

Вечерело. Начинались сумерки, когда отряд гильдии «Алая роза» достиг границы Песков Гоха и саванны. Земля здесь была твёрдая, как камень, и из неё торчали редкие и колючие пучки травы. Вдали уже виднелась саванна, и на лице Квадратыча появилась улыбка.

«Наконец-то закончилась эта проклятая пустыня»

Подобное мнение разделяли все игроки отряда. Они шли как можно быстрей, чтобы поскорее покинуть это гиблое и скупое на трофеи место.

- Ура, твёрдая земля! - закричал Кохэй и побежал вперёд. Он пронёсся по закаменевшей почве и поднял руки кверху. В правой он сжимал посох с оранжевым набалдашником.

Маг Огня не обратил внимание на белого зайца с красными глазами, подбежавшего прямо к нему. В одно мгновение тело зайца засияло, превращаясь в белую массу, распрямляющуюся в человеческий рост. Когда свечение исчезло, то все увидели девушку-хвоста. На голове над розовыми волосами виднелись

длинные уши белого цвета, над которыми парил красный ник «Не твоя зайка». На ней была блуза и мини-юбка, сапоги и перчатки выглядели весьма впечатляюще.

Убегая от преследования других игроков, «Не твоя зайка» забралась на юг, на самый край саванны. Там она заметила группу игроков. К несчастью для неё Анна и Нагибайка шли в конце группы, и их закрывали другие игроки. Увидев, что все здесь новички, зайка решила сделать их очередными жертвами.

Кохэй хотел что-то сказать, но кулак в перчатке влетел ему в живот, и маг Огня, согнувшись, полетел к отряду. Пролетая мимо бегущего вперёд орка, он рухнул на твёрдую землю.

- Уая! - выкрикнул «Крутой чвак», подняв оба топора. Зайка нанесла ему ногой удар в шею, после чего орк улетел в сторону.

Квадратыч посмотрел на мага Огня, его тело исчезло, и высветилось уведомления о гибели члена отряда.

- «Стремительный удар!» - Ануи поднял меч.

- «Боевое уклонение!» - вскрикнула зайка, после чего меч прорезал воздух. Затем Ануи получил удар в челюсть, от которого он подлетел на несколько метров и, перевернувшись в воздухе, упал на песок.

- Нет! - завизжала эльфийка, пятясь назад.

- Оборотень, однако! - заметила Эния.

- «Сожжение!» - рассмеялась Нагибайка. Зайку охватило пламя. После чего из-за спины игроков вперёд вырвалась Анна.

- «Шквал ударов!»

Из-за охватившего её пламени, зайка не успела вовремя среагировать. Поэтому изящная шпага вошла в неё несколько раз.

- «Обухом по голове!» - рявкнул орк, занося топоры.

Зайка рухнула на землю и «Крутой чвак» долго пинал её тело ногами, пока оно не исчезло.

- Вынесла у меня одним ударом треть здоровья, - прокомментировал он.

- Смотрите, там что-то осталось, к месту битвы подошла Эния.

Все повернулись туда. На том месте, где ранее лежало тело зайки, теперь белели тонкие трусики.

- Интересно, - подошёл к ним Квадратыч и поднял.

Белоснежные трусики невинной девы.

Как невинны и чисты эти белые трусики из тонкой ткани! Если смотреть на них, то кажется можно ослепнуть.

Ослепление. В случае, если трусики становятся видны врагам, есть шанс что один из них будет с 50% вероятностью ослеплен на 3 секунды.

Прочность 70/70

Квадратыч показал описание предмета всем в отряде.

- Кто у нас носит короткие юбки? - улыбнулся авантюрист, и все посмотрели на Анну.

- Не я, - усмехнулась она, хватая за плечи Элею, и закрываясь ей. - Этот артефакт больше понадобиться тому, чья роль в отряде отвлекать врагов.

- И не я! - закричала Элея.

- И не я, - усмехнулась Нагибайка, смотря на своё длинное платье.

- Может быть я подойду? - подошла к ним Риана.

- Серьёзно? - Квадратыч посмотрел на сине-белое платье до колен.

- Да, мне нравиться эта милая вещица.

- Но как ты будешь ослеплять врагов?

- Вот так, - волшебница обоими руками приподняла подол платья, показывая белоснежные трусы. После чего все единогласно решили, что они достанутся ей.

Отряд продолжил путь.

Глава 13

Выдалось погожее утро, и Иван сидел в своём кабинете у монитора. На широком дисплее телевизора шла реклама новой возможности игры NMAY - заказ фигурки своего персонажа.

Иван посмотрел на экран, и перевел взгляд на монитор, где виднелись тексты.

Сквозь открытое окно доносилось пение птиц. В просторном саду особняка, или попросту том месте, где ничего не было построено, всё ещё было достаточно кустарника, чтобы там жила целая популяция пернатых.

«Какое прекрасное утро», - пронеслась мысль у хозяина кабинета.

Лёгкие двери съехали в бок - в комнату вошла Элиза.

- Завтрак уже готов.

- Отлично, - поднялся Иван, разминая плечи.

По телевизору как раз шли восторженные отзывы игроков, которые заказали фигурки своих персонажей. Один из них заказал орка в натуральную величину, чтобы поставить его возле кровати.

Элиза, посмотрела на экран, и спросила.

- Не желаешь сделать своего персонажа в натуральную величину.

- Упаси Боже! - рассмеялся Иван. - Только виртуальных персонажей мне в реальном мире и не хватало! И вообще выключи телевизор.

Экран погас. Как и все другие андроиды, Элиза могла управлять дистанционно всей домашней техникой.

***

А где-то на окраине Москвы в старинном доме сталинской эпохи звонили в дверь. Её открыл неприметный молодой человек в семейных трусах, за дверью грузчики поставили огромную коробку высотой под два метра.

- Вносите! - приказал им молодой человек. С него сошло сонное оцепенение в котором он пребывал утром, и потухшие глаза оживились. Он потирал рука об руку, смотря как мужики заносят длинную коробку в маленькую комнату, где располагались кровать и капсула полного погружения.

Расписавшись, он закрыл дверь за грузчиками. Затем, дрожа от волнения, побежал в комнату и стал срывать картон. Рвя его на части, парень постепенно освобождал содержимое коробки -

фигурку Мазанини в натуральную величину. Художник адского изображения, как живой, стоял перед своим владельцем, подняв скрюченные пальцы, будто бы желая схватить стоящего перед ним человека.

- Прямо как живой! - хозяин комнаты посмотрел в стеклянные глаза статуи.

Родители Мазанини продали дачу, поэтому на радостях он заказал себе фигурку своего персонажа в натуральную величину и теперь любовался своим творением.

***

На этот раз Квадратыч зашёл пораньше, поскольку договорился с другими низкоуровневыми игроками в отряде зачистить подземелье рядом с которым они остановились.

Он осмотрелся. Впереди в километрах пяти начинались сады и вокруг них шла просторная саванна. На западе виднелся оазис густой растительности. Совсем рядом с собой он заметил Энию и Риану, они о чём-то говорили и смеялись.

Эния заняла позу для нападения, расставив широко ноги. Её широкие штаны красного цвета закрывали почти всё пространство между расставленными ногами. Она достала из инвентаря катану и вытащила клинок из ножен.

Квадратыч подошёл к ним.

- Чем занимаетесь?

- Вот решила заказать себе фигурку, - улыбнулась она.

- Я тоже сегодня услышал об этом, - кивнула авантюрист. - Но меня совсем не прельщает такая перспектива.

- Почему прикольно, - Риана подняла жезл волшебницы. - Но очередь на изготовление большая. Ждать придётся неделю.

Эния заняла ещё несколько поз пока не появились остальные: Кохэй, Ануи, Лирика и Крутой Чвак.

- Ну что пойдём! - Квадратыч направился к подземелью.

Все перешли в боевое облачение, кроме Энии и Рианы, у которых они были основной одеждой.

Квадратыч отрыл окно экипировки, и перенес с основной в боевую свою нелепую шляпу. По идее она должна была обеспечить хоть какую-то защиту от дробящего оружия.

Подземелье показалось неожиданно - прямо перед ними раскрылся каменные колодец с каменными стенками шириной метров десять. В его стенки спиралью были вбиты каменные ступени.

В саванне стояла жара, но из колодца шёл холод, и внизу была чернота.

Подземелье смеющихся призраков.

Этот колодец ведет в подземный мир, но ступеньки, вбитые в

его стены, ведут в подземное убежище, где когда-то обитали разбойники. Сейчас там уже много лет никого нет, кроме призраков и скелетов бывших обитателей убежища.

Прочитав сообщение при входе, Квадратыч направился к краю колодца.

- Если кто-нибудь сорвётся вниз, то лететь будет очень долго.

Ему никто не ответил, но он слышал тяжёлое дыхание спутников. Даже маленькая собачонка, которая иногда разражалась противным лаем, молчала.

- За мной!

Квадратыч ступил на ступеньку, спускаясь в холод колодца. За ним следом шёл Ануи, потом Крутой Чвак, а потом девушки: Эния, Риада и Лирика. После растраты всех стрел эльфийка стала особенно бесполезна.

- Как страшно! - пролепетала Эния. Из колодца, уходящего в бездну тянул прохладный ветер.

- Неплохо обдувает, - отрыгнул орк. - Я как раз проголодался.

- Да, обдувает неплохо, - хихикнула Риана. - Мне в платье было довольно жарко, а теперь приятная прохлада в трусах.

- Давайте лучше не шуметь, - посмотрел на них Квадратыч и двинулся дальше. Он смотрел на ступени, бесконечно идущие у стен колодца. Спираль кольцами вела их всё ниже и ниже. Медленно шагая, игроки наконец-то дошли до дверей в стене. Сам же колодец нырял в темноту, уходя в глубину недр.

- Ну вот дошли! - Квадратыч посмотрел на двойные двери. Перед ними над бездной висела совсем небольшая площадка, так что можно было свалиться в колодец, если выбежать сразу.

- Как будем отрывать? - посмотрел на него Кохэй.

- За ручки! - бросил орк, глядя на кольца ручек.

- Я и Ануи, распахиваем обе двери одновременно, - Квадратыч взялся за кольцо, а за второе схватился дрожащей рукой мастер мечей. Авантюрист посмотрел ему в глаза. - На счёт три. Раз, два, три!

Они синхронно потянули за ручки, петли скрипнули, и створки дверей распахнулись. Квадратыч заглянул внутрь - темнота.

- Нужен свет!

- Сейчас! - Отозвалась Риана. - Священный магии огонь,

Взгляни ты на мою ладонь,

Ты силой мысли соберись

И светом ярким озарись

В руках Рианы появился светящийся шарик белого цвета, он поднялся, и девушка оттолкнула его к Квадратычу. Шарик медленно полетел к нему, и авантюрист взял его руками. Пальцы

его не касались, но чувствовалось нечто упругое.

- Сделай ещё несколько! - Квадратыч повернулся к проходу и запустил шарик туда. Шарик пролетел метров двадцать и осел на каменный пол. Послышался скрип костей, из темноты к нему подошёл скелет в лохмотьях и склонился.

- И откуда ты взялся.

- Вперёд! - не дожидаясь сигнала Квадратыча рванулся орк.

Риана уже успела сделать два шарика, которые посадили себе на плечи Квадратыч и Ануи.

- Придётся идти за ним, - резюмировал авантюрист.

Орк тем временем летел к скелету.

- «Безумный удар!»

- Хрусть! - топор пролетел сквозь мертвеца, и во все стороны брызнули сухие кости.

Квадратыч вбежал в зал, и в нос ударил застоявшийся воздух.

Со всех сторон послышался смех, и авантюрист с Ануи остановились. К ним подтянулся ещё и Кохэй. Орка со всех сторон стали окружать скелеты, которых тут оказалось несколько десятков.

- Давненько я не грабил смертных.

- Интересно, как долго он протянет?

- Кажется к нам гости.

- Пришёл за нашей добычей?

- Добро пожаловать!

Суховатые голоса летели со всех сторон, и из темноты показывались пустые остовы с длинными кинжалами. На мертвецах болтались остатки кожаной одежды.

- «Огненный шар!» - прокричал Кохэй, и через несколько секунд из-за спины Квадратыча вылетел сгусток пламени.

- «Круговое раздробление!» - за голосом орка последовал хруст ломаемых топорами костей.

Однако скелетов оказалось слишком много. Квадратыч видел, как в темноте, они окружили орка и заслонили его от света.

- Вперёд! - крикнул он, обнажая оба меча.

«Хорошо, что здесь нет лучников» - подумал он.

Квадратыч и Ануи побежали к месту битвы, за спинами визжали оставленные одни девушки.

Темнота буквально проглотила двоих героев. Слабый свет волшебного шарика, освещал только на несколько метров. И из мрака вынырнули многочисленные скелеты. Они смеялись и отпускали разные реплики.

- Ты мне напоминаешь парня, которого я убил... - скелет не успел договорить - Квадратыч разрезал его мечами.

«Благо, они не высоких уровней!» - подумал авантюрист,

когда его окружило несколько мертвецов.

Удар, удар, опять удар. Квадратыч не пользовался приёмами, пока в них не было необходимости. Нужно было экономить дыхание. Но даже так, через минуту полоска уже достигла дна.

Руки от постоянных маханий одеревенели, и мечи в них начали дрожать. Квадратыч даже забыл, сколько скелетов он уничтожил. Развернувшись, он разбил ещё одного, и увидел стол со скамьями. Не долго думая, авантюрист нырнул под него. Шапка зацепилась за столешницу и упала.

- Ты не скроешься от нас! - наклонился скелет, но Квадратыч успел обрубить ему ноги.

- Помогите! - визжал Ануи, забравшийся на стол. - Моё здоровье на исходе!

- Держись! - издалека донёсся голос Лирики.

- «Круговое разрубание!» - мастер меча потратил последнее дыхание, длинный клинок прочертил дугу, и его владелец рухнул на стол без сил.

- Я с тобой! - опять крикнула эльфийка.

- Лирика! - со всей мощи выкрикнул мастер мечей и умер от удара кинжала.

- Я с тобой! - кричала его девушка. - Держись! Ты сможешь! Я верю в тебя!

«Когда она уже заткнётся!» - думал Квадратыч отталкивая кончиками мечей, подлезающих к нему скелетов. Кто-то залез на стол, и он слышал как над ним ходит мертвец.

Квадратыч не давал подойти близко скелетам, поэтому у него осталось больше сотни здоровья. А дыхание уже начало медленно восстанавливаться.

- Не уйдёшь! - рассмеялся скелет, залезший на стол, и перед лицом Квадратыча показалось лезвие кинжала. Скелет начал пытаться вытащить кинжал.

- Вперёд! - авантюрист вскочил, опрокидывая стол на скамейку. Толкнув его, он перевернул, давя пяток скелетов. Затем, бросив мечи, он схватил длинную скамью и начал крутиться с ней на одном месте. От удара рассыпались только первые несколько скелетов, остальные просто отлетали, ломая или теряя какие-нибудь кости.

Сделав несколько оборотов, Квадратыч остановился, ожидая, когда скелеты опять пойдут в наступление. Как только это случилось, он, вертясь на одном месте, начал крутить скамью. На этот раз жатва скелетов оказалось куда более мощной. Скамья разбивала пустые грудные клетки, и против мертвецов оказалась куда более мощным оружием чем оба меча.

После третьего захода скелетов не осталось вовсе.

- Всё чисто! - крикнул Квадратыч. - Идите сюда.

Он нашёл свои мечи и вернул их в ножны.

***

К нему подбежали девушки, у каждой на плече сидел светящийся шарик.

- Это было так круто! - сжав кулачки, визжала Эния.

- Я думал, что тебя уже убили, - вставила Риада, смотря на море костей, разбросанных вокруг.

- А где Ануи? - хлопала длинными ресницами Лирика.

«Дура, убили твоего Ануи! Если твоя помощь заключается только в бесполезных криках могла бы и вовсе остаться наверху», - про себя усмехнулся Квадратыч, а в слух сказал. - Он погиб как герой.

- Как жаль, - смахнула слезинки с больших глаз девушка. - А я хотела его обнять и поздравить с победой.

- Можешь меня обнять и поздравить с победой, - бросил Квадратыч, смотря на её шикарные буфера, на которых не действовала сила тяжести. Эльфийка промолчала.

- Что будем делать дальше? - посмотрела на него заклинательница духа лисы.

Авантюрист услышал довольное чавканье и обернулся. У соседнего стола ел орк. Несмотря на то, что всё здесь выглядело заброшенным, на столах стояла свежая еда.

- А куда ты делся? - подошёл к нему авантюрист.

- Когда моё здоровье упало до тридцати, я растолкал скелетов и спрятался в пустой бочке, стоящей у стены, - орк взял с тарелки кусок мяса и начал жевать. Квадратыч заметил на нём несколько кровоточащих шрамов.

- Что будем делать? - подошёл к Квадратычу Кохэй.

- Что-то я не припомню, чтобы ты помогал мне магией?

- Я боялся, что задену кого-нибудь из вас огненным шаром, - ответил маг. Он осмотрел потолок и из темноты там показалась люстра с оплавившимися свечами. - Смотрите, я покажу заклинания приобретённое в Тайгу.

- Смотрим! - кивнул Квадратыч.

- «Зажечь свечи!» - поднял посох маг Огня. Набалдашник посоха засветился, и свечи на кольцеобразной люстре загорелись, тускло освещая большой зал с восемью столами, один из которых теперь лежал перевернутый.

- Надо идти дальше! - направился к дверям справа авантюрист. Ещё такие же двери были в центре и слева зала.

Распахнув двери, Квадратыч заглянул внутрь - там оказался коридор.

- Кохэй, я надеюсь, что ты будешь более интенсивно

учувствовать в сражении, - посмотрела на него Квадратыч. Девушек он решил не брать, потому, что от них будут только одни проблемы.

- Я тоже надеюсь, - кивнул маг Огня.

- Пошли! - авантюрист шагнул в темноту, а за ним орк и маг. Они пошли вправо и упёрлись в плохую дощатую дверь, за ней оказалось небольшое помещение с бадьями, служившее туалетом.

К следующей двери они подошли все втроём. Открыв её Квадратыч, увидел тонущие в темноте кровати и скелетов, бродящих между ними.

Мертвецы сразу же оживились и направились к игрокам.

- Гости пожаловали!

- Помниться однажды, когда я украл кошелек у молодого господина...

- Мы сидели втроём у костра...

Квадратыч запрыгнул на кровать. Он ожидал, что старая кровать провалится под его весом, но ничего не произошло. Авантюрист замахнувшись ударил мертвеца, разрубив его на две части.

- «Огненный шар!» - прокричал Кохэй, так что в большой комнате пролетело эхо.

Горящий шар полетел над кроватями.

Мертвецы пошли между рядами старых кроватей, и Квадратыч, прыгая по койкам, застланным шкурами, принялся уводить нежить за собой. Если мертвец оказывался довольно близко, он разрубал его мечом. Орк и маг сражались в дверях, постепенно отступая в коридор.

Таким образом Квадратыч добрался до конца огромной комнаты, служившей бандитам спальней. Он обернулся, оценивая количество идущих за ним скелетов. Их было от двух до трёх десятков.

В это мгновение огонёк, сидящий у него на плече потух.

Мир мгновенно утонул во мраке, темнота проглотила авантюриста, и только скрип костей долетал до его ушей. Квадратыч поставил на ребро кровать у стены и спрятался за неё. Упираясь спиной в каменную стену, он рассчитывал так обороняться.

Орка и Кохэя уже вытеснили в коридор. Но в отличии от Квадратыча у орка не было железных доспехов. Против коротких кинжалов скелетов, они являлись серьёзной защитой.

Квадратыч размахнулся мечом наугад и уничтожил троих скелетов. Сбоку что-то царапнуло доспех, и он разрубил мертвеца, стоящего там. Кости сложились и осели на пол.

Единственное, что смущало Квадратыча в этой ситуации, так

это то, что у него не было шлема.

Будь у него с собой зажигалка, он поджёг бы шкуры и солому из которых были сделаны матрацы. Но зажигалки у него не было. Конечно можно было использовать заклинание «Огненный шар», но он сомневался, что сможет двадцать секунд избегать атаки врагов.

Квадратыч думал, что делать. Было два выхода: обороняться во тьме, или пытаться выбраться в коридор. Но размышления были прерваны - в двери влетел светящийся голубь, держа горящую свечку. Птица пронеслась над головами мертвецов и бросила свечку возле Квадратыча. Он выпустил меч из левой руки, и поймал тонкую свечу. В одно мгновение он ткнул её пламя в шкуру, висящую на кровати, и она загорелась.

Языки пламени осветили собравшихся вокруг него скелетов, тянущих руки с кинжалами. В следующее мгновение Квадратыч пожалел о содеянном, поскольку жар впился в ноги, которые прикрывала кровать. Но приникшие к ней скелеты, оказались достаточно сухими, чтобы их сразу охватило пламя.

Квадратыч, выпустив мечи, что есть мочи оттолкнул кровать, перевернув её. Полоски энергии и дыхания оставляли желать лучшего, но он не унывал. Он машинально склонился за мечами. Его рука в латной перчатке уже была у самого эфеса, когда по шевелюре проехалось лезвие ржавого кинжала.

Голову резанула лёгкая боль, Квадратыч увидел капли крови, летящие на лежащий меч. Яростное пламя, освещающее часть зала. теперь бесновалось на перевернутой кровати.

Полоска здоровья немного уменьшилось, но краем глаза авантюрист видел, как от горящих скелетов к его незащищенной голове тянутся десятки кинжалов.

Он упал на пол, схватил меч и, приподнявшись на левой руке, рубанул по ногам ближайших мертвецов. Тонкие кости легко перерубилис,ь и скелеты рухнули под ноги своим товарищам. Этого мгновения хватило, чтобы подняться и стать на ноги.

Отталкивая и разрубая прущих на него мертвецов, Квадратыч вырвался в коридор между кроватями. Ржавые лезвия заскрипели, врезаясь в его доспех.

Он оттолкнул ладонью подлетевшего к нему скелета, другого ударил мечом. Кинжал пролетел рядом с его головой. Квадратыч отшатнулся. Полоска дыхания мигала.

Отяжелевшие руки, уже с трудом двигались и налились свинцом. Горящие скелеты поджигали друг друга, и от этого жара у Квадратыча повалил пот. Текущая по лицу кровь застилала глаза красной пеленой. Однако стереть её авантюрист не мог - свободной рукой он отталкивал горящего скелета, блокируя им

проход между кроватями, которые уже вспыхнули. А правой руке, всё ещё державшей меч, изредка разбивал подходящих мертвецов с другой стороны. Кровати, между которыми стоял Квадратыч, вспыхнули, и он поспешил выйти из пространства между них.

Двери опять осветились, и туда влетел Кохэй.

- «Огненный шар!» - раздался его голос.

Сгусток пламени полетел в скелетов, а за ним к ним подбежал маг. Мертвецы разделились и ослабили натиск на Квадратыча, авантюрист сумел отойти от горящих кроватей и рухнул на пол.

К нему подбежал Кохэй.

Квадратыч стёр кровь с лица и видел, как догорев разваливаются скелеты.

Получен новый уровень!

Повышаются навыки:

Ношение тяжёлых доспехов: 4

Владение оружием: 7

Владение мечом: 8

Получен новый навык - Рукопашный бой.

В комнате горели старые кровати, едкий дым крутился под потолком. Скелеты уже догорели и рассыпались.

- Ты победил! - усмехнулся Кохэй. - Мы победили.

- Шварк! - из его мантии вылезло остриё ржавого кинжала, которым его проткнули. Кохэй упал на пол, за ним стоял свежий скелет. Квадратыч поднялся и покончил с врагом одним ударом. Тело мага Огня исчезло.

Быстро найдя свой второй меч, авантюрист выбежал из объятой огнём комнаты и закрыл обе двери туда.

Уронив оба меча на пол, он упал и прислонился к стене. Рядом стояли три девушки.

- Где орк? - посмотрел на них Квадратыч.

- Умер, - еле слышно произнесла Эния.

- Как тебе мой голубь? - опустила жезл Риана.

- Он мне очень помог! Спасибо! Молодец!

Достав бинты Квадратыч начал перевязку, обмотав голову. Дальше он посидел минут десять, перекусывая морковкой.

Когда авантюрист встал, то у него было полностью восстановлено дыхание и имелось тридцать процентов энергии.

- Ну что пойдём в следующий зал! - авантюрист потёр рука об руку и было слышно, как скрежечет железо на его перчатках.

Девушки побледнели. Риана опять наколдовала ему шарик, и они двинулись по коридору дальше.

- Призови-ка свою лису, - посмотрел на заклинательницу Квадратыч.

- Призыв! - произнесла Эния, и рядом с ней появилась белая лиса.

- Она что-нибудь может? - Квадратыч подошёл к концу коридора. Он сворачивал налево.

- Да, когда она наберет достаточно уровней, то сможет увеличиваться в размерах.

- Понятно! - кивнул Квадратыч и пошёл к повороту.

Коридор огибал центральный зал.

Дойдя до дверей, расположенных сразу за центральными дверями в зал, Квадратыч остановился.

- Подождём ка подмогу.

- А я думала, что ты откроишь их и наваляешь им всем! - хлопала глазами Эния.

- Что-то мне подсказывает, что поспешность ведёт к поражению, - улыбнулся Квадратыч.

Эльфийка судорожно закивала.

И распахнул двери напротив, авантюрист вошёл в помещение со столами, где горели подожжённые магом свечи.

***

Через пол часа команда была в сборе. Квадратыч посмотрел на вошедшего в зал Кохэя, который еле плёлся.

- Хорошо, что мы все низких уровней, если бы мы были выше тридцатого, то подземелье так и осталось бы непройденным.

Он встал со скамьи.

- Моя бедная мантия! - взвыл маг Огня. - В ней теперь появилось две дыры!

- Прикинь сколько в ней дыр появится, когда ты надумаешь её продать! - улыбнулся Квадратыч.

- Ну, что пойдём дальше? - посмотрел на него Ануи.

- Давай! -направился к дверям авантюрист.

- Я отомщу им за свою смерть! - взмахнул топором орк.

- Погнали! - опёрся на посох маг Огня.

Они прошли к дверям в центральные помещения, где остановились. Квадратыч вытащил оба меча.

- Ну что открываем.

Кохэй и Ануи потянули за кольца, и двери подались в стороны.

Внутри горели свечи, мягко освещая большое помещение. У противоположной стены стоял захламлённый стол, на котором лежали кипы бумаг. Где-то вдалеке примостилась двуспальная кровать, накрытая звериными шкурами.

Весь отряд вошёл в комнату.

- Явились! - грянул голос, и из-за ширмы показался прозрачный разбойник синеватого цвета.

- Привидение! - взвизгнула Эния.

- А он довольно симпатичный, - хихикнула Риана.

- И умный, миледи, - разбойник поправил шляпу с длинными полями, через которую виднелся потолок.

- «Огненный шар!» - поднял посох Кохэй.

- «Трынь!» - ответил ему арбалетный болт, выстреливший в мага. За секунду до этого, призрак вытащил из-за спины небольшой арбалет.

«Жаль мага!» - думал Квадратыч, смотря как падает тело Кохэя на пол, сделанный из нарезанного булыжника.

Полежав несколько секунд, он исчез.

- «Стремительный рывок!» - Ануи, схватив меч, рванулся на призрака, но тот ушёл вбок, и мастер мечей разрубил пустоту. Выбросив арбалет, главарь достал два кинжала.

- «Удар в спину!» - призрак не успел договорить до конца, как один из кинжалов пробил кожаные доспехи на спине воина.

- Ай! - вскрикнул мастер меча, упав на одно колено.

- «Двойной удар!» - Квадратыч обрушил оба клинка на голову врагу, но тот опять отскочил. Авантюрист замахнулся правым мечом, но главарь опять уклонился. Квадратыч не успел изменить позицию, как его противник стукнул ногой по его голенищу.

Левая нога авантюриста согнулась, и он упал на пол.

- «Стальной шквал!» - в воздухе просвистели топоры орка. После этого Крутой Чвак с остервенением принялся ими просто махать орудиями, оттесняя противника всё дальше и дальше.

- Риана, трусы! - поднял голову Квадратыч.

- Вот так? - волшебница взялась за края сине-белого платья, и оно легонько приподнялась, обнажая полоску белой ткани с кружевами. - Смотрите сюда!

Бандит повернул голову, Квадратыч поднялся с пола, рядом с ним уже стоял Ануи, держась одной рукой за грудь.

- Сейчас бы целителя!

- Да нет его, - выдохнул Квадратыч, вспоминая про девушку Ванильные мечты. Надо было брать её с собой. От того, что в их группе есть Элея нет никакого толка.

Трусы не сработали.

- «Прохождение!» - главарь бандитов рывком пролетел сквозь орка. - «Кинжалы судьбы!» - после чего в спину «Крутому Чваку» с большой скорости влетали кинжалы. Истыканный, как Цезарь, орк упал на пол и исчез.

- Риана пробуй ещё! - командовал Квадратыч.

- «Удар сапогом!» - бандит-призрак подпрыгнул и врезал подошвой по голове Ануи, мечник покатился назад, эльфийка завизжала.

- «Призвать лису!» - Квадратыч услышал голос Энии. - «Захват цели!»

Белая лиса помчалась по полу и вцепилась в ногу главаря.

Авантюрист атаковал противника мечом, но тот заблокировал его двумя кинжалами. Риана подбежала к Квадратычу, стоя в нескольких метрах за его спиной.

- Смотрите на меня! - она приподняла подол платья, показывая белоснежные трусики.

На этот раз приём сработал, потому, что довольное лицо главаря вдруг вытянулось. И Квадратыч принялся рубить призрака мечами. Клинки пролетали сквозь него, будто бы в чём-то завязая. Когда ослепление исчезло, подбежал Ануи.

- Давай его, мочи! - сжав кулаки прыгала Лирика.

- «Прохождение!» - главарь пролетел сквозь Ануи и вонзил клинок в живот эльфийке.

- Ауч... - вскрикнула Лирика.

- Вы бестелесные создания, - лепетала Риана. -

Живущие в преддверье дня,

Явитесь в плане мирозданья,

Станцуйте снова для меня!

Вокруг неё появились белые искры, которые правда не затронули стоящего возле эльфийки призрака. Он уклонился от удара Ануи, протыкая эльфийку кинжалом в спину.

- Ай... - вздрогнула Эльфийка.

Успев проткнуть её ещё раз призрак, набросился Ануи, который парировал удар одного кинжала. Второй опять ударил ему в грудь, прошив кожаный доспех.

Белая лиса снова вцепилась призраку в ногу и в этот момент Квадратыч обрушил на него оба меча.

- «Безжалостный удар!» - кинжал главаря очертил дуру в воздухе и разрезал шею Ануи, голова мастер мечей слетела с плеч.

Девушки завизжали. А Квадратыч в очередной раз нанёс удары навесом.

Бандит-призрак развалился голубой пеленой и упал грудой вязкой жидкости.

Тело Ануи исчезло.

- Каждый раз одно и тоже, - подошёл к Энии Квадратыч. - Так держать, теперь от тебя стало гораздо больше пользы.

- И от меня тоже! - Риана пошла к кровати.

- Кстати, тебе в них не жарко? - хмыкнул Квадратыч.

- А ты хочешь, чтобы я их сняла?

Он не успел ответить на эту реплику, поскольку перед ним вылетело сообщение.

Убит призрак-главарь разбойников Латти.

Обитаемый в возобновляемом подземелье, он умирает либо торжествует каждый день. Сегодня ему не повезло, и он погиб.

Сложность боя 1.7

Ваша слава повышается на 1.

Прохождение этого подземелья не влияет на расположение властей.

При повторном прохождении в течении месяца, будет наложен штраф на 50% полученного опыта и трофеи. Слава за уничтожения главы подземелья повышается лишь единожды.

Квадратыч долго смотрел на эту табличку.

- Всего один и семь! Я думал, что он нас всех убьёт.

- Видимо сегодня тебе повезло, - усмехнулась Эния.

- Видимо, - Квадратыч подошёл к горстке праха призрака, где лежали два кинжала.

Призрачные кинжалы разбойника.

Парное оружие.

Правый призрачный кинжал разбойника.

Уровень: 25

Прочность: 275/300

Острота наконечника: 147/150

Острота лезвия: 197/200

Этот кинжал разбойника Лотти. Лотти настолько любил свои кинжалы, что даже будучи призраком не смог с ними расстаться. При использовании кинжалов вместе раз в сутки доступна уникальная способность - прохождение сквозь броню в течении 3 секунд.

Второй кинжал имел подобную табличку описания с различными прочностями и остротой. Монополизировав кинжалы, Квадратыч продолжил обыск помещения. Арбалет разбойника оказался самым обыкновенным. Взяв на столе прозрачную банку, авантюрист собрал эктоплазму призрака, зная, что она может хорошо продаться. Девушки пока обшаривали шкафы и кровать. На ней авантюрист увидел шкуру медведя, которую тоже решил забрать.

Время, рассчитанное на зачистку, уже кончалось, нужно было спешить.

Собрав барахло, они решили посмотреть, что находиться в комнатах левой части - это оказались склады припасов, где было немного бочек с вином, вяленая рыба и мясо. Забив копчёностями остаток свободного места в инвентаре, Квадратыч наложил копчёных колбас в мешок и потащил их на своей спине к выходу.

Поздравляем, вы очистили и исследовали подземелье Логово разбойника Латти в колодце смеющихся душ.

Ваша слава увеличивается на 1.

Поднявшись наверх, Квадратыч увидел группу идущих к нему игроков, здесь были все, кто погиб и члены Алой розы.

- Спускаться вниз уже нет времени! - вздохнул Квадратыч. - Я прихватил вам трофеев, - он сбросил мешок на высокую траву.

- И что же это! - открыл его орк. - Колбасы. Я как раз проголодался!

- У меня отличная новость, - улыбнулась Нагибайка. - Сегодня начинается новый сезон моего любимого сериала - «Возвращение Юми Ирис!».

- Я смотрела «Исчезновение Юми Ирис», - подошла к ней Риана. - Было довольно интересно.

- Ладно, пошлите, - кивнула Анна. - Нам ещё много предстоит пройти.

Так, жуя копчёное мясо, группа дошла до небольшого городка Лэм, где все дружно разлогонились.

***

В развалинах древнего храма сидела парочка игроков: парень в доспехах и девушка целитель.

- Монстры такие страшные... - ныла девушка. - Я больше не пойду в это подземелье.

- Ничего, в следующий раз я не дам тебя в обиду! - поднял голову парень.

- Я не дождусь, когда наступит этот следующий раз! - всхлипнула она.

- Когда я получу новый уровень, всё станет по другому. Я сумею тебя защитить!

- Правда? - она посмотрела парню в глаза.

- Да, - кивнула он. - Но ты знаешь же, что монстры такие страшные...

- Да... Их зелёные тела, длинные и тонкие руки... Огромные пасти по ширине всего тела... А их смертоносные копья заставляют дрожать... Никак не могу выкинуть их из головы!

- Да, троглодиты безжалостны...

- И ужасны...

В руинах появилось белое свечение, и один за другим стали воскресать другие игроки. Когда команда Мазанини воскресла, они с угрюмыми лицами пошли к дороге. Когда «Двор чудес» хотел вынести сокровища из более приличного подземелья, его обитатели, до этого не особо обращавшие на них внимание с остервенением набросились на ничего не подозревающих гильдийцев, поэтому настроение у игроков было ниже плинтуса.

Когда они вышли из руин древнего храма, парочка смотрела им вслед.

- Пожалуй троглодиты не так уж и страшны, - заметила девушка.

- По сравнению с этими парнями они белые и пушистые котята!

- Когда я их увидела, у меня по спине прошла дрожь!

- Пошли как отсюда, - встал парень. - Что-то мне стало не по себе. Мало кто воскреснет вслед за ними, я не хочу его видеть!

И они поднялись и направились к городу.

Глава 14

Субботнее утро было нежарким и немного пасмурным. Иван шёл по выросшему всего за несколько месяцев элитному посёлку. Ещё год назад здесь стояли сосны и ничто не предвещало такой резкой перемены. Но теперь всё изменилось, многие дома всё ещё стояли пустыми, но в некоторых появились жильцы.

Данную прогулку Иван предпринял не случайно, а для того чтобы встретиться с Алиной Аркадьевой - ведущей новостной программы на канале посвящённому NMAY. Ей было где-то двадцать пять лет, у неё, как и положено ведущей имелась хорошая внешность. Популярность игры всё росла и росла. Социологи объясняли это тем, что в связи с роботизацией промышленности многие бывшие рабочие теперь сменили специальности и стали зарабатывать в виртуальной реальности, добывая игровую валюту и предметы.

В NMAY за реальные деньги можно было купить только игровую волюту, которую добыли в игре игроки и выставили на продажу. Поэтому случались периоды, когда продавцы добывали мало игровой валюты, тогда её курс взлетал. Так же и с предметами: продавалось только добытое игроками. Товарообороты были вполне впечатляющими, поэтому для кого-то игра сулила новые горизонты.

Алина в это время совершала пробежки по посёлку, на окраине которого теперь размещались спортивные корты, поэтому Иван, хотел с ней встретиться. И это произошло у спортивной площадки.

- Здравствуйте! - произнёс Иван.

- Здравствуйте! - девушка узнала в нём соседа.

- Как поживаете?

- Прекрасно? А как вы?

- Тоже, - ответил Иван. - Всегда смотрю ваши новости.

Она улыбнулась.

- Вы поклонник NMAY?

- Немного.

- Я сейчас в Альтери, завтра там будет фестиваль урожая, мой персонаж человек, маг Воздуха - Ария.

- Увы, я слишком далеко.

Поболтав ни о чём, они разошлись.

***

Городок расположился в центре садов среди саванны. Лэм -

маленький город с населением где-то в семь тысяч человек. Фахверковые дома, белые, с вставками из лакированного бруса, казались здесь чем-то странным. У всех было ощущение, что они попали в маленький немецкий городок. На мощеных улицах стояли аккуратные домики. На их белых стенах висели кованые фонари и вазоны с цветами.

Когда все игроки собрались, началось обсуждение того, что будем делать.

- Сегодня суббота, - начала Анна. - Так что ни сегодня, ни завтра меня не будет.

- Меня тоже, - ответила Нагибайка.

- А я тогда пойду познакомлюсь поближе вон с той эльфийкой, - улыбнулся Дирэй, и направился к девушке, стоящей у трактира. Судя по белому корсету с металлическими вставками зелёного цвета, она была отнюдь не низких уровней.

- А как же я? - вскрикнула Элея.

- Что ты? - обернулся божественный кузнец.

- Со мною ты не хочешь познакомиться поближе?

- Не горю желанием, - он хотел развернуться и направиться к эльфийке, но увидев выражение лица целительницы не стал этого делать.

- Это потому, что у меня нет вымени, и жопа не выпирает? - сжала она кулаки.

- Не только поэтому, - бросил кузнец. - С тобой скучно.

- Ты знаешь, на что я пошла ради тебя! - завизжала Элея, все молча смотрели за развитием событий. - Я вступила в эту идиотскую гильдию, ходила в проклятые подземелья. Я пошла в это поганое путешествие и даже переспала с этим придурком! - Нагибайка в этом месте хихикнула. Элея продолжала поливать грязью гильдию. - И всё из-за такого отброса как ты! Я шла через пустыню, умоляла хвостатого урода высадить меня на берег, сражалась и мокла под дождём. И после всего этого ты говоришь, что я тебе не нужна!

- Дурочка, - усмехнулся кузнец. - Тут все мы шли через пустыню и мокли под дождём. Для нас это приключение, это интересно, это жизнь, это то, ради чего мы заходим сюда! Если тебе это не интересно, то наши пути расходятся, иди в любой крупный город и сиди там.

- Ублюдок! - сжав кулаки прокричала она. - После всего этого ты смеешь отвергать мою любовь!

Она расплакалась и побежала по улице.

- Кучка идиотов! Дебилы! Полудурки! Я не хочу с вами оставаться! Валите на хрен! Всё!

Добежав до конца улицы, она разлогонилась. НИПы с

интересом смотрели за сценой из жизни игроков.

- Да, у девочки съехали нервы! - заметила Нагибайка.

- Не без твоей помощи, - покосилась на неё Анна.

- Разве есть моя вина в том, что она дура? - взглянула на главу маг Огня.

- Ладно, я пошёл, а то эльфийка вижу сейчас уйдёт! - Дирэй побежал к трактиру.

- Думаю нам полезно отдохнуть пару дней от путешествия, - улыбнулся Квадратыч.

- Угу! - поддержала его Эния.

- А мне нужны доспехи! - вздохнул орк. - Без них меня постоянно убивают.

- Да, от твоей набедренной повязки мало толку, - кивнул Квадратыч.

- Ладно, мы пошли! - кивнула Анна и разлогонилась.

- Не скучайте без нас, - помахала им рукой Нагибайка. Через секунду и она исчезла.

- Пошлите в кафе! - схватила за руку Риану вдохновлённая Эния.

- Пошлите! - тут же поддержала её Лирика.

- Кажется этот город заменит мне поездку в Германию, - вздохнул Кохэй.

- Люблю жрать! - погладил по животу «Крутой Чвак».

По улице понеслась кучку смеющейся детворы.

- Опять лишние траты денег! - заныл Ануи. - Мой доспех дырявый, как решето. Порван во многих местах.

- Мне кажется от него нет толку, - вздохнул Квадратыч. Сейчас Ануи был в своём голубом кимоно.

- Вот моя мантия снижает расход энергии базовыми заклинаниями на десять процентов! - улыбнулся Кохэй, поглаживая рукой оранжевую мантию.

- Кто-нибудь из вас достиг двадцатого уровня? - обвёл их взглядом Квадратыч.

Никто не ответил.

- Пошлите в кафе! - Эния помчалась по улице, серая собачонка бросилась следом.

Они вошли в небольшую кафешку, названную «Ня-кафе» и заняли сразу два столика, за одним разместились Эния, Риана и Лирика, за другим: Квадратыч, Ануи, Кохэй и Крутой Чвак.

К ним подошли хорошенькие официантки из расы хвостов - девушки с кошачьими ушками и хвостом. К столику Энии подошла официантка с белыми волосами и хвостиком, к столику парням - с чёрными.

- Что будете заказывать, ня? - спросила девушка-НИП.

- Жрать! - облизнулся орк, сидя на маленьком для него стуле.

- Вы свободны сегодня? - перешел к делу Кохэй.

- Да, - улыбнулась кошечка. - Через два часа после работы у фонтана на главной площади.

Приняв заказы, она пошла к стойке.

- Всегда хотел порезвиться с девушкой-кошкой, - вздохнул Кохэй.

- А получиться? - Ануи с тоской посмотрел ей в след, а потом перевел взгляд на недовольную эльфийку, отвернувшуюся от него, взмахнув гривой волос.

- Посмотрим, - проводил кошечку взглядом маг Огня.

- Мы неправильно сели, - посмотрел на девушек Квадратыч. - Надо нам отправить пару парней за тот столик, а сюда посадить одну девушку.

- Ладно, уже, - бросила ему Эния. - Нам девочкам тоже нужно поговорить о своём.

Насладиться едой у Квадратыча не особо получилось, потому что напротив него жевал орк, проглатывая одно пирожное за другим. Беря поднос, он просто ссыпал все кексы в огромный рот, а потом, пережевав, глотал.

- Я люблю мясо, - бросил он. - Такая еда не существенна, она меня не насыщает.

Осушив несколько кружек чая, орк наконец-то наелся.

После кафе все решили сходить за город, посмотреть на саванну. Как только они вышли из тенистых садов, окружающих город, так увидели слона, подошедшего к городу.

- Слон! - завизжала Эния, позабыв, что они в игре.

- Пошли посмотрим поближе, - поддержала её Риана.

Увидев слона, бредущего по высокой траве, маленькая собачонка завелась и набросилась на него. Заливаясь громким лаем, она помчалась к его ногам и стала бежать перед ним. Слон не обратил на собачонку никакого внимания.

Она лаяла изо всех сил, надрывая собачьи голосовые связки. Слон же медленно переставлял тяжёлые ноги.

- Гав-гав-гав! - тявкала собака.

- Топ! - опустилась тяжёлая нога слона.

- Нет! - истошно завизжала Эния.

- Что случилось? - на поняла подругу Риана.

- Моя собачка!

- Раздавили пылесос, - прокомментировал орк.

«Наконец-то!» - подумал Квадратыч, улыбнувшись.

- Нет! - Эния закрыла лицо руками. - Она мне так нравилась!

- Я отомщу за неё, - воодушевлённо проговорил Кохэй, поднимая оранжевый посох.

- Давай, - плакала Эния.

Кохэй, окрылённый будущем свиданием, поднял посох.

- «Огненный шар!»

Из центра посоха вылетел сгусток пламени, пролетев над высокой травой, он ударил слона в бок.

Слон взревел и взбесился. Не ожидая от него такой прыти, Кохэй растерялся. Огромная махина повалила на него. Все разбежались. Квадратыч видел, как слон обхватил длинным хоботом голову Кохэя и подбросил его. Маг, размахивая руками и ногами, стукнулся о землю, отлетел. А потом слон топтал его, пока тело не исчезло. Табличка оповестила о смерти члена отряда. Жалобно ревя слон пошёл дальше, дымящийся бок сочился кровью.

Квадратычу стало его немного жалко.

После этого все решили вернуться в город.

***

Уже стемнело, и Кохэй стоял возле фонтана. Лэм был очень маленький город, поэтому новичков здесь вообще не оказалось. Все старались начать игру в трёх людских королевствах: Астрион, Кисорг и Эльбини. Из-за этого они стали самыми населенными игроками странами.

Вода текла по ступеням центрального пестика белоснежного фонтана, звёзды распались над головой. Здесь уже наступила осень, и темнеть стало гораздо раньше.

Рядом за углом здания прятались все остальные члены отряда: Ануи, Лирика, Эния, Риана, Крутой Чвак и конечно же Квадратыч, решивший посмотреть, чем закончится это история.

Вид Кохэя несколько пострадал после последнего боя. Мантия его выглядела так будто бы по ней прошёлся слон. Да и сам он был несколько помятым.

- Придет, не придёт? - гадала Эния.

- Вы что не видели свиданий с НИПами? - хлопал ресницами Квадратыч.

- Если она не придёт, Кохэю следует метать грома и молнии, - прошептал орк, прячась за углом здания.

- Мне кажется, что я попал в ситуацию из аниме, - вздохнул Квадратыч. - В конце концов, она всего лишь НИП. Но интересно, сможет ли Кохэй добиться её расположения за вечер.

- Да, не инопланетянка, - заметил орк.

А Кохэй стоял и смотрел по сторонам.

- Долго ждёшь? - к нему подбежала девушка-кошка. На ней была всё та же форма официантки, только сейчас она держала небольшую сумочку.

- Только что пришёл, - соврал Кохэй.

- Выглядишь как-то подавленно. В кафе ты выглядел лучше, - взглянула на помятую и грязную мантию девушка.

- Да, тогда меня ещё не раздавил слон...

- Я Лиза, - представилась она.

- Кохэй, - пролепетал молодой человек. - Маг Огня.

- Куда пойдём, Кохэй?

- Давай для начала в парк, - выпалил он первое, что ему пришло в голову.

- Интересно, куда они уходят? - заметила Эния.

- Только не говорите мне, что в... - Риана немного покраснела, - трактир!

- Щас, - усмехнулся орк.

- Кохэю повезло, что здесь мало игроков. - вздохнул Ануи.

Мимо них по переулку прошли два стражника.

- Идёмте за ними, - кралась Эния. - про раздавленную собачку она уже и забыла.

Они добрались до небольшого парка, освещённого фонарями. Когда парочка скрылась под сенью ароматных деревьев, туда подошла группа.

Орк заметил абрикосовое дерево, от которого шёл приятный аромат. Внизу плоды были собраны, но в темноте на верхушке сохранилось ещё немного. В животе игрока громко заурчало. Их аппетитный вид привлёк внимание, и у орка потекли слюнки.

- Что-то я проголодался, - «Крутой Чвак» подошёл к дереву и подтянулся на ветке. Забравшись на неё, он полез дальше. Листав шумела, но скоро орк, достиг верхушки и принялся лакомиться сочными плодами. Тогда стало относительно тихо.

- Они идут сюда, - схватила за руку Квадратыча Эния. - Отступаем! - и они спрятались за невысокой оградой.

Кохэй и Лиза возвращались. Парочка показалась между тенистыми кустами, утопающими в мягком свете парковых фонарей. Магу Огня в глаза попалось приметное дерево, на верхушке которого в темноте виднелись сочные плоды. Кохэй улыбнулся.

- Хочешь я стрясу несколько абрикосов, - не дожидаясь ответа, маг Огня подбежал к дереву и стал пинать ствол ногами. После нескольких ударов сверху посыпались абрикосы. - Сейчас я их натрясу целую сумку! - после очередного удара ветки затрещали и вниз полетел огромный орк. Он падал, ломая трещащие сучья, и приземлился прямо на Кохэя. Раздался громкий хруст. Кошечка вскрикнула, закрыв рот руками.

- Насмерть, - выдохнул Квадратыч, смотря уведомление о смерти члена группы.

Он пошёл к замершей от неожиданности девушке-хвосту.

- Ошибочка вышла, - опустил голову поднявшийся орк.

- А как же зона безопасности? - рассеяно смотрел вперёд Ануи.

- Видимо, она не защищает, от несчастных случаев, - распрямилась Эния.

- Наш друг скоро воскреснет, пошлите к храму, - улыбнулся в темноте Квадратыч.

- Как печально всё произошло, - вздохнула кошечка. - А это было моё первое в этом году свидание.

- Ещё всё можно исправить, - вздохнул авантюрист.

Через десять минут двери городского храма открылись, и оттуда вышел рыдающий Кохэй. В руках он держал две части разломанного посоха.

- Мой посох! - простонал он.

- Тяжело быть бессмертным? - взяла его за плечо Лиза.

- Ужасно! - выдохнул он. - Каждый день я умираю по два раза! - он зарыдал. Это так тяжело! Сегодня меня раздавил слон, а затем орк. Я такой несчастный! Моя экипировка сломалась, а у меня нет денег на новую.

- Это тяжело, - прижала его к себе девушка.

- Ужасно!

- Давай я тебя утешу, - она повела его к трактиру с яркой вывеской.

Остальные стояли и смотрели, как парочка зашла в дверь.

- Может стоит посмотреть продолжение? - произнёс Ануи.

- Не стоит, - покачала головой Эния.

- Тем более Кохэй завтра всё расскажет, - кивнул мечник.

- Ладно, на сегодня хватит, - посмотрел на звёздное небо Квадратыч.

- Я завтра собираюсь качаться, так что войду пораньше, - произнёс орк. - Я вот подумал, почему наш маг так часто погибает. Я думаю у нас не организована группа. Нам нужен страж или любой другой воин в тяжёлых доспехах. Таким воином могу быть я, только вот у меня нет доспехов.

- Я отдам тебе свои, - улыбнулся Квадратыч. - Я уже потерял шлем, и пока от них у меня будет мало пользы.

Передав свои доспехи Квадратыч разлогонился.

***

Старый барак рыцарей красоты так и стоял с обвалившейся стеной. В тёмное помещение зашла девочка-воровка. Она прошла по земляному полу босыми ногами и в темноте увидела картину. Девочка попыталась разглядеть что на ней, но у неё не получилось, и она подошла ещё ближе.

Картина ожила, чёрная фигура на ней вытянула с холста

длинные руки, схватившие девочку за шею. Она хотела закричать, но руки сдавили горло и подняли её над полом. Через минуту её тело упало на земляной пол.

***

На следующий день Квадратыч вошёл в игру чуть раньше срока сбора. Тихий городок поражал спокойствием и умиротворённостью, а всё потому, что суетливых игроков здесь не оказалось. В онлайне был только орк, качавшейся с самого утра.

«Неплохо был оценить возможности», - подумал Квадратыч.

- Окно персонажа.

Персонаж: Квадратыч.

Уровень: 19

Специальность: Авантюрист

Параметры.

Здоровье: 142

Энергия: 111 100

Дыхание: 554

Характеристики.

Сила: 29 + 1(артефакты) = 30

Ловкость: 20

Выносливость: 14

Живучесть: 12

Интеллект: 11

Мудрость: 12

Харизма: 10

Вера: 10

Характеристики взаимодействия с миром.

Слава: 179

Расположение властей Абрихольда: 0

Расположение интеллигенции Абрихольда: 0

Расположение простых людей Абрихольда: 2

Расположение культа Энтри: 127

Расположение жителей деревни Риндра (возле Абрихольда): 10

Расположение жителей деревни Говорящие пески: 30

Удача: (12) + 30 = 42

10 от милости богов

30 от специальности

2 другие бонусы

Умения и их уровни.

Ношение лёгких доспехов: 2

Ношение тяжёлых доспехов: 4

Владение оружием: 7

Владение топором: 4

Владение мечом: 8
Перевязка: 3
Стихийная магия (огонь) 2
Торговля: 1
Искусство любви: 3
Картография: 10
Путешествие: 7
Кладоискатель: 1
Поиск ловушек: 1
Обезвреживание ловушек: 1
Плавание: 3
Задержка дыхания: 4
Гребля: 3
Убеждение: 3
Паркур: 1
Рукопашный бой: 1
Почётный титул неофита Энтрических богов.

Неофит может рассчитывать на бесплатное питание, доступ в учебную библиотеку и корпуса для неофитов.

Квадратыч улыбнулся. Нужно купить было купить новую экипировку, но денег на доспехи не было. По этому пока он решил купить обычную одежду. Он открыл инвентарь, распахнувшийся перед ним полупрозрачной сеткой с ячейками. Увидев ящик, занимающий треть веса, он вздохнул.

«Ладно, а почему бы не использовать зелье принца» - пронеслась в голове мысль. Похоже, что они ещё не скоро подойдут к храму бога с квадратной головой, если вообще когда-нибудь дойдут до него.

А задание всё ещё висело активным и не собиралось исчезать.

Он достал одну небольшую бутылочку зелья, она появилась у него в руках. Открутив крышечку, он выпил флакон.

Тело начало излучать слабый свет, постоянно усиливающийся.

Вы выпили зелье принца.

Вы получаете новую характеристику Обаяние, повышающиеся сразу до 100.

Ваша удача снижается на 10, и милость богов прекращается. Так же потеряны все бонусы и штрафы от прошлой внешности.

Свечение иссякло, махровый халат рассчитанный на прежнее тело, Квадратыча обвис. Авантюрист подошёл к витрине, и там отражался золотоволосый юноша премилой внешности. Волосы кудрями вились на голове, голубые глаза смотрели на мир невинным взором.

- Теперь меня никто не узнает, - рассмеялся он, заходя в

магазин одежды.

Зелье принца явило там всю свою мощность. Девушка продавщица даже дала скидку на сюртук и штаны. И то, и другое было белого цвета. Квадратыч оставил только туфли с закрученными носами, а потом ещё к ним и прикупил белую шляпу с широкими полями.

Выйдя из магазина, он повесил на пояс призрачные кинжалы и, довольный собой, пошёл по узким улицам.

Внимание НИПов коренным образом изменилось - теперь уже никто не смеялся, а дети не разбегались в страхе. Девушки выворачивали шеи, смотря на это чудо природы.

В онлайне появился Кохэй, Квадратыч пошёл к месту встречи.

Маг в помятой мантии, оказался где и вчера - возле трактира. Он держал поломанный посох, думая, что сделать.

- Привет! - подошёл к нему субтильный юноша.

- Привет! - бросил маг.

- Не узнаёшь меня? - усмехнулся Квадратыч.

- Не припомню, чтобы тебя раньше где-то видел, - ответил маг, хлопая глазами.

- Я Квадратыч, - авантюрист соединился с Кохэем при помощи шёпота и, развернувшись, пошёл назад. - Как тебе моя новая внешность?

- Это на самом деле ты! - уронил челюсть парень.

- А как ты думаешь?

- Ты что создал нового персонажа... Хотя нет, тогда бы он не был в списке контактов...

- Нет, просто я испил зелье принца! - Квадратыч развернулся и помахал рукой.

- У меня конфликт восприятия, - открыл рот маг. - Когда я думаю о тебе, то перед глазами предстаёт чудище с квадратной головой. А теперь ты такое кавайное нечто.

- Эффект зелья не устойчив против рассеивания, так что его легко снять, - вздохнул авантюрист.

Лирика и Ануи появились почти одновременно рядом с магом Огня.

- О я вижу пришли новые члены группы, - по шёпоту заметил Квадратыч.

- Да, Квадр, - бросил Кохэй, смотря на Ануи. - Вы не поверите!

- Что такое? - выпучила большие глаза эльфийка.

- Квадратыч стал другим!

- Кем? Кубовичем? - рассмеялся Ануи.

- Нет, принцем, - Кохэй указал на него рукой. - Вот он идёт, смотрите.

- Зрите, смертные! - рассмеялся авантюрист. - Вот мой облик.

Подожду пока Энию и Риаду, потом пойдём к орку.

Он впрыжку пошёл по брусчатке. Зайдя за переулок, авантюрист принялся бродить по городу, пока не заметил нечто. Он замер.

Это была девушка-фэйри. Она парила в десяти сантиметрах над брусчаткой. Белые одежды скрывали стройное тело, а у пояса виднелись два клинка. Гладкие волосы белого цвета лежали на плечах и плаще.

«Странно, фэйри обычно маги», - подумал Квадратыч. В том, что это был игрок, он не сомневался.

- Привет!

Она лишь кивнула в ответ.

- Что здесь делаешь?

- Зашла в город за экипировкой, - ответила фэйри.

- Я Квадратыч, девятнадцатый уровень, авантюрист, - слегка поклонился он.

- Стелла, двадцать четвертый уровень, ассасин замершего воздуха, - ответила она.

- Я со своей группой иду на север континента, через королевство Астрион, если надумаешь к нам присоединиться, то мы выходим завтра в шесть вечера, собираемся на главной площади у фонтана.

- Учту! - кивнула Стелла, и полетела в другую сторону.

Прогулявшись по городу, Квадратыч вернулся к точке сбора, где уже появились Эния и Риана.

- Кто это? - выпучила глаза Эния, когда Квадратыч стал между Кохэем и Ануи.

- Как вам мой новый видок? - усмехнулся авантюрист. - Без квадратной головы я стал красавцем?

- Что ты сделал?

- Использовал секретной оружие!

- Офигенно! - вскричала Риана. - И он останется на совсем?

- Нет, только до конца первого акта? - усмехнулся Квадратыч.

- Какого акта? - посмотрела на него синими глазами девушка.

- Полового, - рассмеялся авантюрист. - Именно в мгновенье наивысшей страсти принц превратиться в чудовище.

- И на это пьеса «Красавица и чудовище» подойдёт к концу, - захохотала Эния.

- Правда начнётся она с конца, а не с начала, - продолжил идею Квадратыч.

- Бедная красавица... - многозначительно произнесла Риана, смотря на пол.

- Пошли закупим продуктов и пойдём к орку, - посмотрел на магазин авантюрист. Он только что связался с «Крутым Чваком»

по шёпоту, и узнал его местонахождение.

Орка они встретили недалеко от города. Квадратыч увидел на нём свои доспехи, на которых добавилось вмятин.

- Вкачал три уровня! - постучал по панцирю «Крутой чвак».

- Как тебе моя новая внешность?

- Старая была круче! - буркнул орк.

- Я думаю, мы слишком много погибаем.

- Это да, - кивнул Кохэй. - Особенно я слишком много погибаю.

- Я думаю нам стоит реорганизовать группу?

- Как это? - посмотрела на него Ануи.

- Для начала Лирика поменяет специальность лучницы, на целителя.

- Но тогда я потеряю все бонусы лучника, - выпятила большую грудь эльфийка.

В NMAY если персонаж не достиг 50 уровня, то все уникальные умения специальности, в случае её изменения замораживались и их приёмы тоже. Если же персонаж достиг 50 уровня, и умения тоже превысили этот уровень, то они могли продолжать прокачиваться, но необходимое количество опыта увеличивалось в два раза, а приёмы ими даваемые становились в два раза менее эффективными.

- Они тебе и не нужны, - усмехнулся Квадратыч.

- Это точно, - поддержал его Кохэй. - Так от неё хоть будет толк.

- Хорошо, - кивнула Лирика.

- Когда вернемся в город, поменяешь специальность, - Квадратыч повернулся к орку. - Нашёл на чем покачаться.

- Нашёл спригано, - улыбнулся «Крутой Чвак», обнажая острые клыки.

- Я слышал они хорошо горят, - воспрял духом маг Огня.

- Тогда вперёд! - поднял кулак Квадратыч, и Орк повёл их к месту охоты.

Спригано были похожих на людей, сделанных из корней растений. Они стояли группой в траве, возле большого дерева. Кохэй сразу насчитал их семь. Хорошо прицелившись он бросил огненный шар. Сгусток пламени пролетел над высокой травой и врезался в торс одного монстра. Спригано загорелся, пламя внутри него, охватывала всё больше и больше пространства, поджигая переплетённые вместе корни.

Стайка монстров обернулась, и помчалась на отряд. Им наперерез побежали орк и мастер меча. Первый взял на себя сразу двои, второй - одного. Спригано окружал рой жалящих насекомых, которые покусали лицо орка. Горящий монстр так и

не сумел добежать до отряда и завалился в траву. Кохэй поджёг второго монстра. Ещё два полетели на Энию, Риану и Лирику. Одного из них схватила за ногу белая лиса, второго перехватил Квадратыч. В новом облике он никак не мог привыкнуть к своему телу.

Кинжалы разбойника оказались неплохи, и вскоре сприган упал в траву, а авантюрист перешёл к монстру, погрызенному лисой.

Вскоре игроки уничтожили группу монстров и пошли искать следующую.

Солнце уже ушло за горизонт, когда перед Квадратычем вылетела табличка.

Получен новый уровень.

Потратив два очка на выносливость, Квадратыч пошёл дальше.

Уже стемнело, когда они вернулись в город, и звёзды мерцали на осеннем небе.

Навстречу громко тявкая бежала серая собачонка с большими ушами.

- Тявушка! - нагнулась Эния.

Собака запрыгнула ей на руки.

«Она ещё и воскресла!» - вздохнул Квадратыч.

«Как жаль, что она воскресла...» - подумали все остальные.

***

Звёзды мерцали над головами, во многих домах на центральной площади всё ещё горели огни. Яркие фонари разбегались отсюда, освещая длинные улицы, ведущие к окраине города. На борту фонтана сидела Эния, за её спиной пели песни тонкие струи, а кончик белого хвоста легонько касался холодной воды. Тявушка сидела у её ног.

Квадратыч уже собирался разлогониться, но не удержавшись сел рядом возле неё.

- Хороший вечер, - заметил он.

- А по ту сторону капсулы, всё ещё светло, и жарко на улице.

- Вроде завтра обещают дождь...

- Так это завтра... - протянула Эния, смотря на звёзды.

- Отличное небо!

- Да, безоблачное, - заклинательница вдохнула прохладный воздух.

- Почему не разлогонишься и не вернёшься домой?

- Хочу ещё посидеть здесь... Дома скучно. Через полтора месяца придётся идти в выпускной класс. Хочу приключений.

- Если бы ты не пошла с нами, может быть уже бы прокачалась куда больше, чем здесь.

- К чёрту прокачку. Я играю только для удовольствия.

- Я тоже, - кивнул Квадратыч.

- Мне непривычно видеть тебя в таком обличии, - она взяла его за плечо.

- Я ещё сам к себе не привык, - ответил Квадратыч.

- Тебе не надо завтра на работу?

- Нет, - он покачал головой. - Я пока не работаю.

- Учишься?

- Тоже нет, бездельничаю. Просто я не нашёл себе подходящего занятия.

- Понятно, можно поинтересоваться сколько тебе лет?

- Двадцать семь, - бросил Квадратыч, смотря в небо.

- Да, хорошо в таком возрасте не работать, - кивнула она.

- Но это не значит, что я не зарабатываю себе на жизнь, - ответил он.

Квадратыч вздохнул, разговор казался ему приятным, он подумал, что хотел бы так бы проводить время с сестрой в реальности. Но увы это невозможно...

- Ты встречаешься?

- Нет...

- Женат? - посмотрела на него Эния.

- Нет, не встречаюсь и не женат. Я вообще последнее время сторонюсь людей, когда-то у меня было всё: родители, сестра, то, что принято называть семьёй. Но однажды родители погибли, а сестра забыла обо мне. Друзья предпочли меня не помнить, и я их больше никогда не видел...

Тогда я был другим человеком.

Но всё прошло, у меня новая жизнь, и новый я пришёл развлекаться в виртуальную реальность.

- Какая печальная история! - произнесла девушка-лиса, её хвост поднялся.

- В этом мире таких историй огромная масса.

«Ну что же? - думал Квадратыч. - Скажи же мне, что и у тебя пропали близкие».

- У меня всё хорошо, я живу с родителями в Москве...

Квадратыч опустил голову.

«Нет смысла возвращаться туда, где тебя не помнят!».

- Отлично, я живу несколько отдалённо от Москвы, но туда можно добраться за пол часа.

- Почему ты создал такого возмутительного персонажа? - вскочила Эния, став перед ним. - Сейчас ты в десять раз красивее.

- Персонаж, это всего лишь оболочка, картинка.

- Не скажи, ты ощущаешь его как своё тело, он твоё настоящее альтер-эго!

- Да, но это не означает, что нельзя добавить в этот мир немного юмора.

- Многие женщины приходят в NMAY только для того, чтобы вырваться из замкнутого круга домашнего ада, здесь они ощущают себя молодыми, красивыми, желанными...

- На одну ночь, - вставил Квадратыч.

- Не важно, это ведь всего лишь игра, - улыбалась Эния. - Ощущения счастья и блаженство, они то и в виртуальной реальности настоящие! Ощущения прикосновений... Мозг их вспоминает как настоящие. В воспоминаниях они живые, а не выдуманные. Для многих секс в виртуальной реальности стал заменой скучной семейной жизни.

- А если учесть, что здесь нет ярких болевых ощущений, то это ещё и очень приятный мир, - добавил Квадратыч. - Но к чему ты клонишь?

- Я клоню к тому, что ты поступил крайне безответственно по отношению к другим игрокам создав такого персонажа!

- Возможно!

- Один его внешний вид подрывает всю атмосферу фэнтезийного мира, - продолжила Эния. - Это как карикатура.

- Может быть я хотел именно этого? Тем более система это явно предусмотрела потому, что даже для меня нашлось уникальное задание, которое мог получить только урод.

- Бог с квадратной головой...

- Да, в общем не важно...

- Представь, какого будет той девушке, когда из своего ванильного облика ты превратишься в чудовище из фильмов ужаса? - рассмеялась Эния, прикрыв рот рукой.

- Виртуальная реальность жестока!

- Как и реальный мир... - кивнула Эния.

Они замолчали.

- Ладно, мне пора, - она взмахнула ручкой и исчезла.

Квадратыч посидел ещё с минуту под светом звёзд и тоже покинул мир.

Глава 15

Пока Квадратыч с остальными охотились на спригановв Альтери шёл фестиваль урожая. Город наполняли десятки тысяч игроков, желавших насладиться последним тёплым днём в этой части игрового мира в этом игровом году.

Стояла середина сентября, и выдался по-летнему жаркий день. Игроки, обитающие в Астрионе спешили им воспользоваться на полную катушку. Многие ради него приехали из других городов королевства, чтобы насладится им в столице. В других городах не собиралось столь много игроков.

На многих площадях и улицах Альтери было не протолкнуться в прямом смысле. Торговцы устаивали фантастические распродажи редкостей, где падкие на покупки игроки сметали всё под частую. Шум и гам наполнили город, на многих улицах движение карет и повозок было парализовано из-за скоплений игроков. Не отставали от развлечений и НИПы: улицы наполняли клоуны, ряженные, фермеры, продающие свой урожай.

У тележки с мороженным стояла девушка.

- Осталась последнее мороженое!

На её призыв уже бежали две парочки: с левой стороны - маг и лучница, с правой - парень и девушка в обычной городской одежде. Обе пары достигли тележки одновременно.

- Тогда всё решит дуэль, - произнёс маг, поправляя остроконечную шляпу.

- Согласен! - кивнул его оппонент.

Девушки отошли в стороны.

Перед игроками вылетело окно разрешения дуэли, и каждый поставил там «Да».

- Ну всё, ты попал! - рассмеялся парень в городской одежде. - «Боевое облачение!»

Его тело засветилось, и вместо рубашки и штанов появились белые доспехи стража, щит и меч.

- Тебе конец! - он рванулся на мага.

- «Реактивные стопы!» - из подошв мага вылетели струи огня, и он взлетел над площадью. - «Сгорание!», «Облако огня», «Огнемёт», «Сожжение» - с неба на стража сыпалось одно заклинание за другим, пока он не рухнул на землю замертво.

- Ура! - завизжала девушка мага. Маг приземлился на землю, тело его противника исчезло.

- Мы обещали провести этот день вместе, - рыдала девушка стража.

- Где моё мороженое! - подошёл маг к лотку.

- Его уже купили пока вы дрались, - опустив голову ответила продавщица.

А в парке в это время было немноголюдно. Людный в любое время года, дня и ночи парк опустел, и кроме нескольких павильонов сейчас здесь никого не было. У начала лабиринта из кустов стояла девушка в синем. На ней блестело короткое платье, обнажающее стройные ноги в изысканных туфлях. Синие волосы оканчивались на уровне подбородка. Но самая главная деталь её гардероба - посох. Даже новичок, посмотрев на него смог бы понять, что это вещь не простая, а легендарная. Если продать его, то можно было спокойно купить новую машину.

Этот посох с сияющим набалдашником, вокруг которого левитировали кольца сразу же выдавал в девушке высокоуровнего игрока. Это была Ария - персонаж Алины Аркадьевой.

Сверху к ней приземлился ангел в доспехах - игрок гильдии «Алые крылья».

- Давно ждёшь? - спросил он, после чего его крылья исчезли за спиной.

- Не особенно.

- Ужасно измотан.

- Пошли пройдёмся.

Они оба пошли в арку ворот, обвитую плющом.

- Тяжело быть ангелом? - спросила девушка.

О возможности стать ангелом игроки узнали совсем недавно, пока один из них не прошёл серию заданий «Путь праведности».

- Ужасно, - бросил мужчина. - Мало того я не могу даже материться! Три мата за день и идёт лишения благословения богов на следующий день. А три таких дня на недели и плакал мой ангельский чин.

Они прошли к центру лабиринта из кустов.

- Сейчас мы увидим прекрасную статую! - улыбнулась девушка.

- Знаю, статую непоколебимого воина. Даёт на совсем плюс один выносливости. В начале игры я к ней ходил.

Они прошли в проём в кустах, выйдя на круглую площадь. Но когда они увидели статую, то их рты открылись - вместо неё лежала груда обломков.

Возле этой статуи всегда было много людей, поэтому Гипсочелло никак не мог её уничтожить, но во время фестиваля они все сконцентрировались на главной площади, и ему удалось сделать своё чёрное дело. Разрушив статую, он поспешил

присоединится к своим.

- Что за фигня! - открыл рот ангел.

- Моя любимая статуя, - моргала девушка.

- Твою мать!

- Я слышала, что в Альтери кто-то разрушил несколько статуй, - вспомнила Ария.

- Час от часу не легче.

И они пошли дальше.

***

Звёзды уже начали появляться на темнеющем небе, когда гильдия «Двор чудес» ломилась сквозь толпу народу к улице художников. Мазанини узнал, что на этом фестивале художники выставляют свои работы на целой улице, и тут же решил навестить своих бывших товарищей по несчастью. Он помнил многих из них. Они длинными днями сидели на площадях города и рисовали однотипные пейзажи в надежде, что какой-нибудь НИП или игрок купит их картины.

Идя сквозь толпу члены гильдии чувствовали на себе непрерывное внимание других игроков. Многие, кто прибыл сюда из других городов слыхом не слыхали о такой гильдии, где все персонажи уроды. Поэтому многие игроки смотрели на них открыв рты, а НИПы дружно смеялись.

Мазанини грелся в лучах славы и внимания. Ему так нравилось идти вперёд, сквозь офигевших от увиденного людей, что он был на седьмом небе от счастья. Остальные тоже грелись в лучах славы.

- Из-за этого урода я потерял единицу интеллекта! - выкрикнул кто-то из толпы.

Лицо Клопуса, похожее на жопу, преобразилось в улыбке радости, от которой он стал особенно зловеще выглядеть. Его узнали. До этого он играл три месяца, и никто даже не обратил на него внимания, а теперь его узнают на улицах. И всё за короткий срок! Ему уже представилась прекрасное будущее полное славы и приятных открытий.

Наконец-то появилось улица художников. Там перед зданиями стояли мольберты с картинами, рядом с которыми бродили их создатели. Здесь было не так многолюдно, но всё же были посетители и покупатели картин.

- Вперёд, друзья! - поднял кулак Мазанини и двинулся на улицу художников, размахивая кистью в одной руке и ведром с красной краской - в другой.

А художники мимо которых проходили члены гильдии видели вылетающие таблички.

Вы посмотрели на нечто ужасное, параметр искусство

навсегда уменьшается на 1.

Они просто офигевали от случившегося, а Мазанини довольно смеялся. Природная скромность многих из художников не давала им возможности открыто выступить против целой гильдии уродов.

Наконец-то Мазанини остановился у своего старого знакомого. Тот продавал несколько картин в центре улицы. В отличи от Мазанини у этого художника были деньги, и он мог оплачивать ими игровые приключения. Мазанини это особенно бесило. Они были одинаково бесхребетными, но его соперник за деньги родителей мог купить себе веселую игровую жизнь, не покидая города.

- Привет Луис, - бросил Мазанини.

- Моё искусство...

- Хахаха! - рассмеялся в ответ художник адского изображения.

- Что ты творишь урод?

- Я просто стою напротив тебя! - Мазанини опять рассмеялся, и его хохот поддержали стоящие за спиной члены гильдии. - Тяжело наверное быть маляром?

- Я художник! - побагровел Луис, сжимая кулаки.

Мазанини жалел, что в зоне безопасности нельзя было разбить его картины, поэтому посмотрел на него и сказал.

- Если я тебе не нравлюсь вызови меня на дуэль!

Он знал, что его бывший товарищ по специальности почти не прокачал ближний бой, да и никакой бой вообще.

Художник оценивающе посмотрел на Мазанини и видимо решил бросить ему вызов.

- Я вызываю тебя на дуэль!

- Я принимаю вызов! - притих Мазанини.

Они подтвердили начало дуэли, начался отсчёт времени. Луис достал кинжал и стал напротив Мазанини.

Дуэль начался.

- «Рисованные раны!» - провёл по груди художника Мазанини. Луиз просто тыкнул кинжалом, но не достал.

- О! - вскрикнул художник. На разрезанной рубашке появилась кровавая полоса.

Мазанини продолжил атаку, пока враг не упал. Затем его тело исчезло. Отделавшись лёгкими порезами Мазанини смеялся. Теперь Луис не сможет продать свои картины. Он давно уже перешагнул тридцатый уровень, и мог вернуться в мир не раньше чем через сутки. Смеялись и другие члены гильдии. А художники молча стояли, смотря на полотна их товарища.

Окончив с художниками члены гильдии пошли дальше.

***

На тёмно-синем небе появились первые звёзды. Иван сидел на длинной веранде особняка и смотрел на заросший задний двор. В густой траве стрекотали кузнечики, а где-то на участке в небольшом водоёме квакали лягушки. Этот концерт приятно ласкал уши. Прохлада наступающей летней ночи, дышала свежестью, и можно было забыть о жарком дне. Мотыльки бились о стёкла ярких фонарей, трепыхая коричневыми крыльями.

Перед Иваном на столе стояли вазоны с печеньем и сладостями. Поскольку ужин он пропустил, то теперь решил устроить себе чаепитие. Напротив него сидела Эмили в коротком платье белого цвета.

Иван налил ароматный час в плоскую чашку, напоминающую пиалу.

- Не удивлюсь если она вообще не помнит обо мне, - продолжил он разговор.

- Может для неё это очень больная тема, что она не хочет упоминать о ней посторонним, - предположила Эмили, сидевшая просто за компанию.

- Может быть, - пожал плечами Иван, смотря на чёрный чай.

- Ты думаешь что-нибудь делать? - посмотрела на него андроид.

- Нет. Лучше скажи, что там говорит интернет о задании бога с квадратной головой.

- Есть информация, что несколько крупных гильдий бросились на его поиски в Северную империю. Там видели группы игроков, среди некоторых были персонажи с кубическими головами.

- И что им не имётся? - усмехнулся молодой человек. - Чувствую скоро квадратная голова станет популярной.

- В остальном виртуальный мир NMAY набирает популярность, количество игроков увеличивается и обороты игровых предметов тоже, многие уходят с иностранных реальностей.

- Виртуальных реальностей такого класса в мире только три, - напомнил ей Иван.

- Четвертая появится не скоро, - кивнула Эмили.

- Я думаю может быть разбить сад и благоустроить хоть часть заднего двора?

- Мне казалось, что он нравится тебе в таком виде, в каком есть.

- Возможно, но я никого не могу пригласить посидеть в саду.

- Ты сегодня будешь ночевать в доме?

Иван задумался, смотря на остывающий чай.

- Посмотрим. Я вот подумал, что если бы я не играл в NMAY,

то мне бы даже нечем было заняться. Раньше в тайге я занимался сбором запасов.

- А сейчас бы мог наведаться к прошлым друзьям и знакомым.

- Это уже в прошлом, - он посмотрел на Эмили. - Они мое прошлое, к которому я не хочу возвращаться. Когда-то у меня были мечты о реваншизме, о том, как я вновь достигну успеха и покажусь им, заставлю их пожалеть, что они бросили меня. Что буду смотреть на них с вершины своего успеха, а они будут вздыхать, коря себя за то, что не остались со мной. Но это глупость. Всё в прошлом, теперь они не интересуют меня, и я не хочу им ничего доказывать.

- Но ты же хочешь наладить отношения с сестрой?

- Только потому, что у меня всё же есть к ней какие-то чувства. Но и то, и то, мы слишком далеко друг от друга. Возможно, её брат на самом деле замёрз в сибирских снегах, а я уже совсем другой человек. Когда-то я хотел жить с семьёй проводить вечера с близкими людьми, но всё это было... Именно было. Был такой человек, он мечтал о благополучии. Он думал, что богатство, это следствие труда, по крайней мере какое-то время. Он был опьянён этими идеями, мечтал, что будет покупать билеты первого класса на самолёт для родителей, что сможет подняться. Но этот человек был слаб и ограничен. Его маленький мир состоял ин нескольких десятков людей. Одних он хотел видеть подле себя, другим мечтал доказать своё превосходство. Он был таким же, как и все. Стремился к таким же заурядным целям, был таким же невзрачным человеком, мечтающим о благополучии для себя и своей семьи.

Теперь же я не стремлюсь к благополучию. Я не разделяюсь японскую мораль насчет того, что богатство без труда, это аморально. Богатство это всего лишь жизненное обстоятельство, это не то, к чему я стремился, покинув людей. И это не то к чему стоит стремиться. Это не цель. Для меня оно как попутчик, который вошёл в моё купе. Но я не стремился быть богатым. Я вообще не хотел жить в стране где узаконено богатство одних и нищета других.

Но разве значат что-то мои желания?

Когда я хотел быть богатым, это было невозможно. Обстоятельства, которые окружили мою семью были непреодолимы человеческой силой. Тогда я понял простую истину, что человек имеет определённые таланты, и его сжимают обстоятельства. Талант руководителя не лучше таланта художника, но бизнесмены смотрят свысока на всех. Один талант общество сделало выше другого, и я мечтал обладать этим

талантом. Но это было в прошлом, это был другой человек. Другой... Теперь я здесь!

Я здесь, по тому, что возможно должен быть здесь. Но я не хочу играть по правилам - всё прошлое по-прежнему мертво для меня и туда нет возврата. Меня не интересует что было. Пока я здесь потому, что здесь всё же осталось моя сестра. Я мог бы поехать жить во Владивосток, а лучше в Крым или Сочи, там по крайней мере нет холодных зим.

Он замолчал, поскольку рассказывать это в сотый раз показалось бессмысленно, тем более Эмили андроид, она выполняет лишь функции человека не являясь им. Какая разница, что он ей не скажет, она всегда его поддержит.

- Прошлое не вернешь, но неужели ничего не осталось? - посмотрела на него Эмили.

- Что-то осталось. Но тогда я думал, что мой мир настоящий, что он реален. Теперь я в этом усомнился. Я понял, что окружающие меня люди сами бежали от реальности, прикрываясь богатством, гонясь за статусом, чтобы показать другим, что они что-то значат, и убедить в этом себя. Они так же не видели мир вокруг себя, как не видел его я.

Вернувшись я столкнулся с виртуальной реальностью. И я подумал, неужели реальность настолько скучна? Неужели настолько бесполезна. Неужели уныл мир, созданный обществом? Куда пришло человечество, что жить в настоящем стало просто невозможно? Все ощущают внутреннюю пустоту, которую пытаются заглушить разными средствами.

Я приехал и очутился в мире протезов. В нем есть протезы людей, которые могут заменить друзей и возлюбленных. В нем уже есть протез реальности, которая может показать прекрасную жизнь полную приключений и удивительных встреч. Место, где ты можешь быть собой... Ты надеваешь ещё одну маску поверх своей, превращаясь в кого-то, кем бы ты хотел быть в реальности, но никогда не сможешь стать.

Но протезы нужны инвалидам! И тогда я осознал, что мир состоит из одних духовных инвалидов, которые не могут жить как нормальные люди. Они не могут расслабиться без алкоголя. Они не могут дружить без выгоды. Они не могут найти интерес в своём бытие. Они уже не могут даже общаться и жить с другим человеком, а живут с протезом.

И теперь я думаю, смогу ли я увидеть что-то настоящее. Что-то стоящее, не протез, не замену утраченному.

- Твои убеждения настолько важны, что ради них ты предпочитаешь оставаться один? Не думаешь завести девушку? - спросила его андроид.

- Сейчас я не хочу отношений.

Иван вздохнул и посмотрел на небо, виднеющееся из-за крыши веранды.

***

В холле особняка с привидениями собрались все члены гильдии «Двор чудес». Дырки в стеклах были кое как заделаны картонками и кусками фанеры, мебель в комнате тоже немного привели в порядок. Старая люстра светилась кристаллами, закрытыми пологом паутин.

- Мы зажгли! - подняв руки, вскричал Мазанини. - Вы видели их лица?

- Да, они охреневали от одного нашего вида! - рассмеялся Гипсочелло.

- Такого внимания я никогда не ощущал на себе от начала игры, - кивнул Пугалович.

- Я так счастлив! - смеялся Клопус, недавно он наконец-то получил свою уникальную специальность - Бард хаоса.

- Этот день мне надолго запомниться, - Театрало подпёр массивный подбородок руками. У него было массивное тело и голова без шеи, напоминавшая перевёрнутое ведро. Огромный руки напоминали крылья. - Когда мы подошли к уличному театральному представлению все собравшиеся игроки стали пялиться на нас, даже актёры замерли на сцене. Тогда я понял, что вот это и есть искусство. Одним своим появлением мы сделали больше, чем они на сцене за пол часа!

- А всё благодаря моему откровению! - рассмеялся Мазанини. - У меня есть ещё хорошая новость.

- Какая? - оживился Доктор Прыщ, у него была самая обычная специальность - целитель.

- Мы дорого продали наш старый барак! В честь этого я приказал подготовить праздничный стол. Всем пива!

Двери в столовую открылись и оттуда вышла призрачная горничная с дворецким. Каждый из них держал по четыре больших кружки пенящегося пива.

- Вот это и есть вкус победы! - глотал напиток Клопус.

- Как мы разгромили художников! - усмехался Пугалович.

- Да теперь о нас знает каждая собака! - взял кружку Мазанини и поднял к верху. - За нас!

- За нас! - повторили дружно все остальные.

Так началось продолжение праздника уже в особняке с привидениями.

***

После праздника они разлогонились, Мазанини вылез из капсулы и припал к компьютеру. На форумах уже вовсю

обсуждалась произошедшее на фестивали урожая в Альтери. Темы пестрили различными заголовками. Но среди них Мазанини быстро нашёл, где обсуждали про него.

«Уроды отняли очко искусства»

«Группа уродов остановила представление в театре»

«Дуэль с художником. Интересные приемы»

«Надо что-то делать! Нашествие уродов в Альтери»

«Урон искусству в Альтери»

Вгрызаясь в темы словно в сочное мясо, Мазанини наслаждался каждым словом, где писали про него. Он смотрел на скриншоты, где их показывали и улыбался.

- Вот она слава! Вон оно искусство! Вот она популярность!

Он вскочил и долгое время ходил по комнате в восторге подпрыгивая.

Вместо эпилога

Скорее всего к этому проекту я уже не буду возвращаться.
Мы не узнаем продолжение романа,
И его автор вроде бы исчез.
Не переплыв фантазий океана,
Он утонул среди своих чудес.